コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和60年11月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻11号通巻11号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985 11月号

特集 モータースポーツでぶっとばせ!!

ファミコン、MSXからビデオゲームまで注目ニューソフト勢ぞろい!
シティコネクション／ルート16ターボ／ロードファイター／スーパーデッドヒート／TX-1
V.8／ハングオン／マッハ7／爆走バギー／ハイパーラリー／バリバリ伝説ほか

360円

●ファミコンゲーム
ドルアーガの塔60階攻略法
スーパーマリオブラザーズ
対決!!ファミコン将棋vsMSX将棋

●徹底研究
レリクス

●PC FM版チャンピオンシップ
ロードランナー
全50面アドバイス

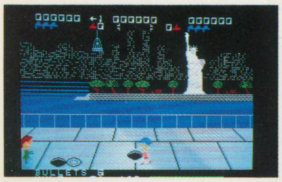
●ビデオゲーム・ラボ
ヘビーメタル
ピーターパックラット
魔界村

●好評連載
YATATA WARS

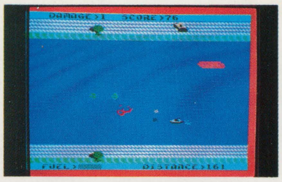


心への音楽
TOSHIBA EMI

スゥーワーサム
〈トーキーズ・シリーズ1〉
PS-2005G〈ロム・カートリッジ〉
¥6,800 (8KB以上) MSX



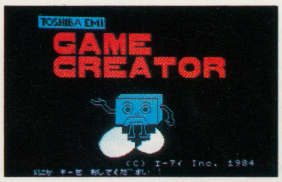
アクゥアタック
〈スーパー・アクション・ゲーム〉
PS-2006G〈ロム・カートリッジ〉
¥5,800 (8KB以上) MSX



A.E.(エー・イー)
〈アクション・ゲーム〉
PS-2001G〈ロム・カートリッジ〉
¥5,800 (8KB以上) MSX



ゲーム・クリエイター
〈アドベンチャー&デザイン・ツール〉
PS-1002S〈カセット・テープ〉
¥4,800(32KB以上) MSX
PS-3001S(マイクロ・フロッピーディスク) ¥5,800(32KB以上)



ドクターセルフ
〈コンピューター自己診断ソフト〉
PS-1003S〈カセット・テープ〉
¥2,800(32KB以上) MSX
PS-3002S(マイクロ・フロッピーディスク) ¥3,800(32KB以上)



花札
〈コイコイ・オイチョカブ〉
PS-2003G〈ロム・カートリッジ〉
¥6,800 (8KB以上) MSX



五目ならべ
〈社団法人・日本連珠社認定〉
PS-2002G〈ロム・カートリッジ〉
¥5,800 (16KB以上) MSX



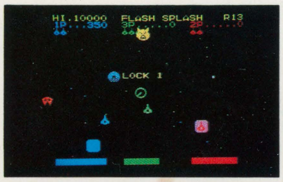
スクェアダンサー
〈ピンボール・ゲーム〉
PS-2007G〈ロム・カートリッジ〉
¥5,800 (8KB以上) MSX



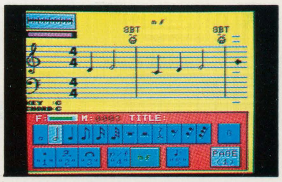
ブロッケードランナー
〈スペース・アクション・ゲーム〉
PS-2010G〈ロム・カートリッジ〉
¥5,800 (8KB以上) MSX



フラッシュスプラッシュ
〈スリー・プレイヤーズ・ゲーム〉
PS-2004G〈ロム・カートリッジ〉
¥4,800 (8KB以上) MSX



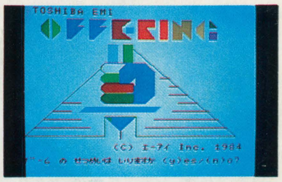
ミュージック・エディター
〈音楽作曲ツール〉
PS-2009G〈ロム・カートリッジ〉
¥5,300 (16KB以上) MSX

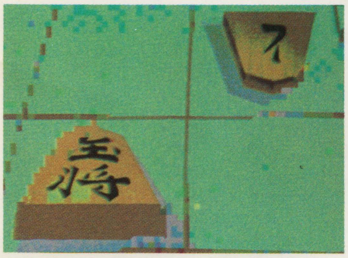


エーアイ・ジュニア
〈グラフィック・ツール〉
PS-1001S〈カセット・テープ〉
¥3,800 (32KB以上) MSX



オファリング
〈アドベンチャー・ゲーム〉
PS-1004G〈カセット・テープ〉
¥2,800 (32KB以上) MSX





将棋名人
〈対局将棋(入門版)〉
PS-2008G〈ロム・カートリッジ〉
¥5,800 (8KB以上) MSX
©1985 ソフトプロ株式会社

平手、角落ち、飛車落ち、二枚落ち、四枚落ち、実力に合わせてレベル調整を行える本将棋が、大容量ロム・カートリッジで初登場。
MSXの思考時間は10秒以内。子供から大人まで、真剣勝負が楽しめます。



功夫大君(カンフータイクン)
〈功夫遊技〉
PS-2011G〈ロム・カートリッジ〉
¥4,800 (8KB以上) MSX
©1984 SEIBU KAIHATSU

キンポー、チェンの功夫兄弟が登龍館で大あばれ。15のドアを開きながら神経衰弱の要領で得点する、知能&アクションゲームです。特技のジャンプ・キックとキント雲を生かして、ショカとリュウジンをやっつけろ。



ランナウェイ
〈アドベンチャー・ゲーム〉
PS-1005G〈カセット・テープ〉
¥4,000 FM-7
©1984 山口祐平

見事に核シェルターから脱出することができるか、それは、キミの勇気と知性、推理力と行動力にかかっている。スリリングな本格派アドベンチャー・ゲーム。ついに世界は全面戦争に突入した。

お詫びとお知らせ

「軍神マース(軍人将棋)」の発売が遅れ、大変ご迷惑をおかけしております。皆様のご期待に添えるものとするよう、現在鋭意制作中ですので、今しばらくお待ちください。

■お問い合せは：東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京支店03(844)7425/関東支店03(843)3751
横浜支店045(314)1941/大阪支店06(376)4961/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251
仙台支店0222(27)8211/広島支店082(264)0245/札幌支店011(241)3713
■お求めは：全国の有名電器店・パソコン専門店・書店・レコード店でどうぞ。

東芝EMIのパソコンソフト
TOEMILAND

こう面白いんじゃ、深みにはまりそうだぜ。



新発売

アメリカン・トップ・ヒット・シリーズ

Vol.1

宇宙戦士隼（はやぶさ）

PS-2012G〈ロム・カートリッジ〉

¥4,800（8KB以上） MSX

©1984 IMAGIC

©1985 INTERPHASE

ムーンスイーパー号を操縦して、銀河系に派遣された宇宙探検隊員を救い出せ。銀河系で、惑星で、敵宇宙船の執拗な攻撃をうけながら、キミは使命を全うできるだろうか……。実力に合わせてレベルアップできるから、面白さもグ〜ンとアップ。アメリカで大ヒットした、スペース・ゲームがいよいよ日本初上陸だ。



新発売

アメリカン・トップ・ヒット・シリーズ

Vol.2

人魚伝説

PS-2013G〈ロム・カートリッジ〉

¥4,800（8KB以上） MSX

©1983 IMAGIC

©1985 INTERPHASE

美しい海の女神〝ネプチナ〟が悪漢〝タイタン〟に捕えられた。キミは超能力を発揮して、ある時はイルカに、ある時はカモメに変身しながら、恐ろしい敵や様々な障害を乗り越えて、見事〝ネプチナ〟を救い出すことができるだろうか。絶賛アメリカン・トップ・ヒット・シリーズの第2弾、いよいよ上陸。



森田和郎のオセロ

〈コンピュータ・オセロ〉

PS-3003G〈NEC PC-8801 5FD〉

¥5,800

PS-1006G〈シャープX-1 カセット・テープ〉

¥4,500

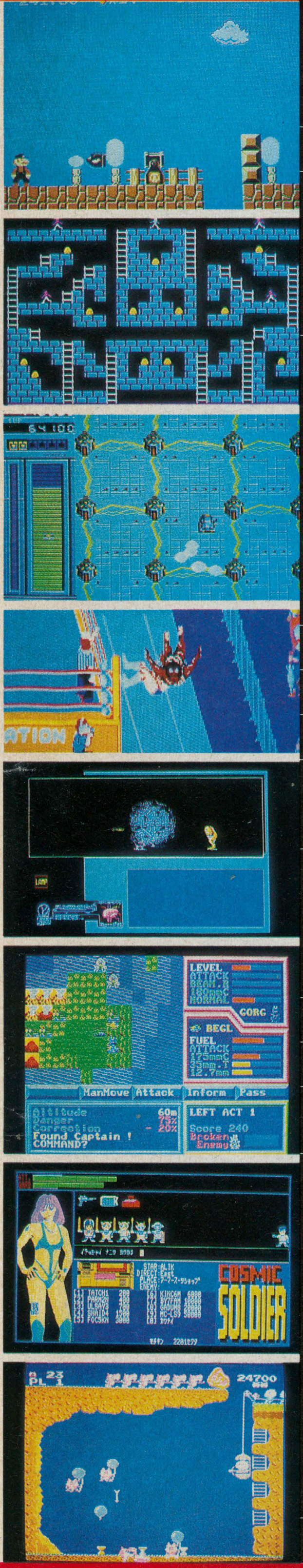
©1985 ㈱ランダムハウス

初心者のキミはコンピュータから一手一手教えてもらって、あっという間に達人に。
マニアのキミなら並べ変え機能や再現機能を自由に使ってもっと面白く遊べちゃう。
うれしい機能満載のコンピュータ・オセロの決定版。

「オセロは登録商標です」

Licensed by TSUKUDA ORIGINAL

◐表紙イラストレーション・デザイン／下田一貴
◐本文デザイン——稲葉一之／勝俣正希／田中正義／野村弥生／細矢美智子／(株)イースリープロダクション／クリエイティブスペース01
◐イラスト——浅井真澄／佐藤敏巳／沢田としき／嶋岡誠一郎／とよたかずひこ／長谷川泰男／山本護／李良明
◐フォト——杉山和美／太田幹彦／斎藤ふみお



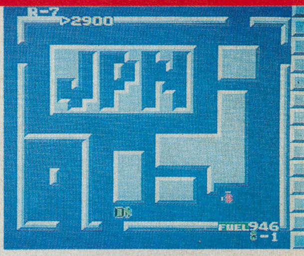


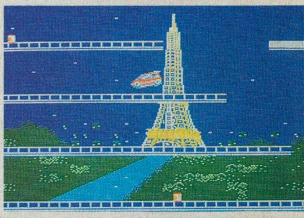


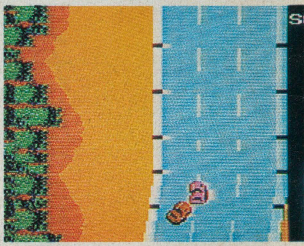
Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985 11

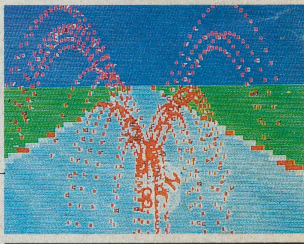














CROSS MEDIA SOFT

エッ！まだ、モール・モールしてないの？

それは残念！いま最も話題の本格的思考ゲームなのだ。
君もぜひチャレンジしてほしいな。
土の中のイモを掘る単純なルールと、意外な難しさが、大いに人気を呼んでいる。
でも落ち着いてやれば、キミにも解けるはずだ。
移植版も豊富にそろい、キャンペーンだって実施中。
こうなりゃ、キミもやるっきゃないぜ。さあ、モール君と一緒に、イモ掘りの秋に突入だ！



クロスメディアが放つ秋の3大イベント

10月末日締切迫る。

「50面解けたあなたは天才だ!!」キャンペーン

「モール・モール」第50面を解けた方の中から、抽選で200名様にステキなスタジアム・ジャンバーをプレゼント。

「君の作ったオリジナル面が発売される!!」キャンペーン

「モール・モール」のコントラクション機能で君のオリジナル面を作って送ろう。この冬発売予定の「モール・モール2」に採用の場合、当社規定の謝礼金がもらえるヨ。

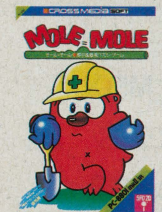
「原宿パソコンソフトコンテスト'85」

「モール・モール」が去年このコンテストで優秀賞に輝いたのは、みんな知ってるよね。今年も応募締切日が近づいている。自作のソフトウェアを、どんどん送ってくれ。明日の花形ゲーム・デザイナーは君だ！（詳しくは応募要項で）

第5回原宿音楽祭パソコンソフトコンテスト優秀賞

MOLE = MOLE

モール・モール●熱中型思考パズル・ゲーム



●発売中

FM-7/NEW7/77	5インチ・3.5インチFD/カセット
PC-6601SR	3.5インチFD/カセット
PC-6001mkIISR	カセット
PC-8801/mkII/mkIISR	5インチFD/カセット
PC-9801F/U	5インチ・3.5インチFD/カセット
X1/X1turbo	5インチFD/カセット
MSX(32KB以上)	カセット
※すべて ディスク版	￥5,800
カセット版	￥3,800

★なんと全部で50面　★個人記録機能つき(ディスク版のみ)
★コンストラクション機能つき　★ジョイスティック対応　★今なら豪華特典つき
①「モール・モールクラブ」会員証　②スコップ型特製ボールペン
③解図に便利なメモ帳　④クロスメディアプレス最新号

第6回原宿音楽祭
CROSS MEDIA SOFT
パソコンソフトコンテスト'85

●賞
●最優秀グランプリ1名、賞金100万円
●優秀賞1名、賞金50万円
●入賞4名、賞金10万円

●特典
応募作品の中より優秀な作品はCROSS MEDIA SOFTより商品化されます。

●応募期間
1985年8月1日から10月20日まで(当日消印有効)

●審査発表
11月1日までに創作者に通知、11月24日(日)ラフォーレ原宿ミュージアムにて表彰。

●応募・問い合わせ及びパンフレット申し込み先
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18
原宿音楽祭事務局PS係 ☎03(402)5060

息もつかせぬ、キー押し問答。

新発売

膨大質問押し寄せゲーム

TRIVIA Q



●新発売

FM7/NEW7/77	5インチ・3.5インチFD
PC-8801/mkII/mkIISR	5インチ・3.5インチFD
※すべて ディスク版	￥6,800

新・音楽のワープロ

MUSIUM 2

FM音源対応

まもなく登場

●近日発売

FM-7シリーズ	5インチ・3.5インチFD
PC-8801シリーズ	5インチFD

(どちらも一部FM音源ボードが必要です。)
※すべて ディスク版 ￥8,800
カセット版 ￥6,800

今日、ボクのパソコンが、楽機(がっき)になった。

すでに音楽通仲間で有名な「ミュージアム1」の機能を、さらに拡大。PSGに加えてFM音源をプラスしたサウンドは、迫真のできばえとなった。

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)
日本エイ・ブイ・シー株式会社BEEP係

募集 販売店を募集しています。
お問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。☎03(486)4121
★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集！
ビクター音楽産業株式会社 PS制作部まで。☎03(486)9470

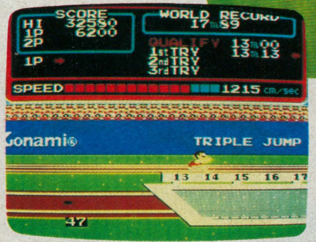
●販売 AVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社　●発売 ビクター音楽産業株式会社

ファミリーコンピュータ™用カセット

ハイパースポーツ™



●クレー射撃
¥4,500
(コントローラー別売 ¥2,000)



●三段跳び



●アーチェリー



●走り高跳び

スポーツをたたきなおせ。

と、いっても、ただがむしゃらにたたけばいいってもんじゃないスポーツものが新登場。ねらいとタイミングが大切。ハイパーショット(別売2000円)を使用して、おみごとクリアを目指す。もちろん、ハイパーオリンピックのコントローラーも使えます。ひたすら連打のキミ！頭の切りかえが必要みたい。

ハイパーオリンピック™



¥6,500
(コントローラー付)

イーアルカンフー™



¥4,500

ロードファイター™



¥4,500

けっきょく南極大冒険™



¥4,500



コナミ・ラッキーファンファンセール実施中！
(実施期間・昭和60年9月1日〜10月31日)
★期間中コナミの MSXソフト が ファミコン を買って
すごーい賞品をもらっちゃおう。
くわしい事は、お店のポスターを見てね。

Konami® SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル

Konami

CHICAGO(U.S.A) TEL312-364-6633 FAX312-364-1368
LONDON(U.K.) TEL01-429-2446 FAX01-429-2069
FRANKFURT(W.Germany) TEL069-5076168 FAX069-5074945
TOKYO(Japan) TEL03-262-9111 FAX03-261-6211
OSAKA(Japan) TEL06-380-1331 FAX06-380-1360

うわさは、本当だ。

連射高得点は本当だった。ゲームに強くなりたい人のジョイボール

「点とり虫のどこが悪い。」とゲームの点とり虫を応援した広告で、世の中を騒がしているジョイボール。連射高得点の気持ちよさがうわさを呼び、いまゲーム熱中人間のあいだではこれが夢にまで出てくるという。

ジョイボールは、本当に連射高得点ができるのか？もちろん答えはイエス。連射機能を持ったゲームコントローラは、このジョイボールだけ。ボタンを押すだけでタマが連続して飛びだしてくるのだ。

どうして連射ができるんだ？ジョイボール内部に特別な回路が入っているから。ボタンを押し続けるだけで、1秒間に15回たたくのと同じことが自動でできるのだ。

微妙なコントロールはどうするの？手のひら操作のボールだから前後左右斜めもラクラク自由自在。敵の攻撃をうまくよけて、君にだって高得点がものにできるぞ。

ジョイボールはこのファミコンにつないで遊べるのだ。

●ジョイボールが使えないソフト ●任天堂／ピンボール、ゴルフ、四人打ち麻雀 ●ハドソン／ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ ●コナミ／けっきょく南極大冒険



連射ボタンは

連射のとき(▶▶)。連射できないゲームのとき(▶)。
ハイパーオリンピックのときは中間の位置にします。
※ゲームのなかには、連射できないものもあります。

JOYBALL

任天堂ファミリーコンピュータ™専用コントローラ¥3,980

●このジョイボールは任天堂㈱の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
特許、意匠登録、商標登録申請済。　改良のため、製品の仕様を予告なく変更する場合があります。

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL.03-252-6344



★HOTDOG
★CHOBIN
★妖怪探偵ちまちま
★爆走バギー
★SPACE DIAMOND
★TROP WAY
★RELICS
★EGGY
★BUSINESS TOUR
★マクロスカウントダウン
★FREEWAY
BOOM!
SST
BOTHTEC®
ボーステック株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
TEL.(03) 407-4191



たな世界に新たなライバル。

頭での直接販売に加え通信販売部門をより一層強化し
設けユーザーの皆様のご期待に応えます。パソコンが
かもしれません。

NECストア IC WORLD TOTSUKA

全国どこでも通信販売【月々¥3,000より】

新・製・品 特別価格!!

NEC PC-8801mkIITR
SHARP Super mz

ICワールド戸塚 特別推薦品

NEC PC-6601SR
- ●PC-6601SR ………… ¥155,000
- ●PC-TV151 ………… ¥94,800

定価合計 ¥249,800
クレジット均等払
〔¥7,020×24回〕〔¥4,970×36回〕〔¥3,940×48回〕

NEC PC-9801U2(3.5″FDD2D)
- ●PC-9801U2 ………… ¥298,000
- ●Cu-14H1 ………… ¥99,800
- ●P-PACK ………… ¥98,000

定価合計 ¥495,800
クレジット均等払
〔¥20,500×24回〕〔¥14,500×36回〕〔¥11,490×48回〕

NEC PC-9801VF2
- ●PC-9801VF2 ………… ¥348,000
- ●PC-KD852 ………… ¥99,800

定価合計 ¥447,800
クレジット均等払
〔¥19,000×24回〕〔¥13,500×36回〕〔¥10,700×48回〕

NEC PC-9801VM2
- ●PC-9801VM2 ………… ¥415,000
- ●PC-KD852 ………… ¥99,800

定価合計 ¥514,800
クレジット均等払
〔¥22,000×24回〕〔¥15,500×36回〕〔¥12,300×48回〕

NEC PC-8801MK II SR/30
- ●PC-8801MK II SR/30 ………… ¥258,000
- ●PC-KD852 ………… ¥99,800

定価合計/¥357,800
クレジット均等払
〔¥13,500×24回〕〔¥9,500×36回〕〔¥7,600×48回〕

NEC PC-9801VM2
- ●PC-9801VM2 ………… ¥415,000
- ●PC-KD852 ………… ¥99,800
- ●UP-130K ………… ¥298,000
- ●「一太郎」………… ¥58,000
- ●5″2HDディスケット ………… ¥23,000

定価合計 ¥893,800
クレジット均等払
〔¥34,610×24回〕〔¥24,470×36回〕〔¥19,400×48回〕〔¥16,110×60回〕

NEC PC-8801MK II SR/30
- ●PC-8801MK II SR 30 ………… ¥258,000
- ●PC-KD852 ………… ¥99,800
- ●PC-PR405 ………… ¥69,800
- ●PC-8894プリンターケーブル ………… ¥7,500
- ●JET8801A ………… ¥35,800
- ●5″2Dディスケット ………… ¥17,000

定価合計 ¥487,900
クレジット均等払
〔¥18,330×24回〕〔¥12,960×36回〕〔¥10,270×48回〕

X1F(M-20)
- ●本体 CZ-812C ………… ¥139,800
- ●CRT CZ-811D ………… ¥89,800

定価合計 ¥229,600
クレジット均等払
〔¥9,100×24回〕

X1F(M-10)
- ●本体 CZ-811C ………… ¥89,800
- ●CRT CZ-811D ………… ¥89,800

定価合計/¥179,600
クレジット均等払
〔¥7,100×24回〕

X1 TURBO M-40
- ●本体 CZ-862C ………… ¥258,000
- ●CRT CU-14D1 ………… ¥108,000

定価合計/¥366,000
クレジット均等払
〔㋭¥10,000×4回・¥12,800×24回〕
〔㋭¥10,000×6回・¥ 8,500×36回〕

CDソフト(コンパクトディスク)、LDソフト(レーザーディスク)、VHDソフト(ビデオハイデンシティディスク)など多種取り揃え。

▶支払便利なボーナス併用払もご利用下さい。

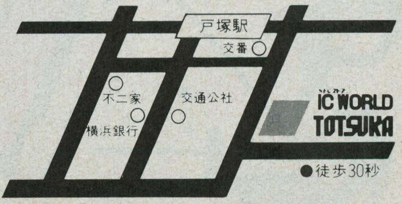
下取り交換大セール

(中古パソコン買い換えコーナー!! 全国どこでも電話でOK!!)

ICワールド戸塚はご予算に応じたお支払方法で十分に御満足いただけるSHOPです。

TEL 045(861)6566

NECストア IC WORLD TOTSUKA
(旧スマイル戸塚店)
横浜市戸塚区戸塚町91-2 TEL 045(861)6566
営業時間10:00～20:00



届いた！すばらしい気分だ。

MAIL ORDER SYSTEM



ゲームはノーサイド。新

IC WORLD TOTSUKAではこの度、店
てまいります。安さと確かさ、更に数々の特典を
お手元に届く日、その人の夢がまた少し広がる

またまた出たゾ!
Oh!FMリーダーズサービス
第2弾!!

ぐっちゃんばんく GUTCHAN BANK





FM-7/NEW7/77

テープ版	定価3,200円
5インチ2D	定価4,500円
3.5インチ2D	定価4,500円

全35面　マップ記録用シート付!

村中にちらばったお金とキャッシュカードとIDを拾い集めて銀行へ行こう。……ナーンダ簡単じゃないか……だって？　ところが，せっかく集めたお金やカードを奪っていくスリがゴロゴロ。おまけに地形がいりくんでいて，そう簡単には銀行に行かせてくれない。頭で勝負するアクションゲームなのだ。

銀行がしまってしまうゾ はやくしないと…

FM音源カードも使えるゾ!

キーボード操作になれない人も，「FM音源カード」があれば，ジョイスティックで遊べるゾ。友だちと2人でプレイすることも可能なのだ。しかも，ナ，ナント，スピーカーからはFMサウンドが聴えるではないか。ジョイスティックモードを選ぶと，軽快なテーマ曲やバックグランドミュージックがFMサウンドになってしまうのだ。



お求めは……

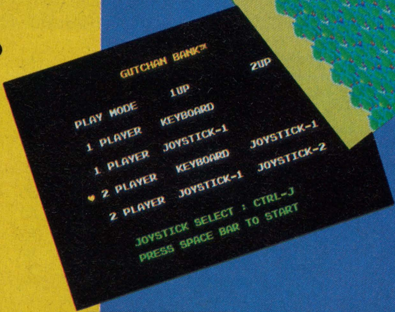
お近くのマイコンショップ，有名書店にてお買い求めください。また，直接販売ご希望の方は，現金書留か郵便振替で下記までお送りください。

〒102 千代田区四番町2－1
㈱日本ソフトバンク出版部
リーダーズサービス「ぐっちゃんばんく」係
・郵便振替口座番号　東京1－29307

なお，テープ版，5インチ版，3.5インチ版がありますのでご希望のものを必ずご指定ください。

テープ版	3,200円(送料込)
5インチ版	4,500円(送料込)
3.5インチ版	4,500円(送料込)

●本製品は，「Oh!FM」'85年6月号に掲載したものを，バージョンアップしたものです。



SOFT BANK
●発売元●
㈱日本ソフトバンク出版部
〒102東京都千代田区四番町2-1 ☎03(261)4095

でぶっとばせ!!



すさまじい響きのエグゾーストノイズ。時速300kmでは、あたかも1本の糸のように見えるストレート。迫りくるコーナー。ブレーキング。シフトダウン。パーシャルな状態でラインを決める。クリッピングポイント通過！　真綿を踏むようにアクセルをコントロールする。それに対し、もう身体の一部になったエンジンのレスポンス。全開でぬけていく……。

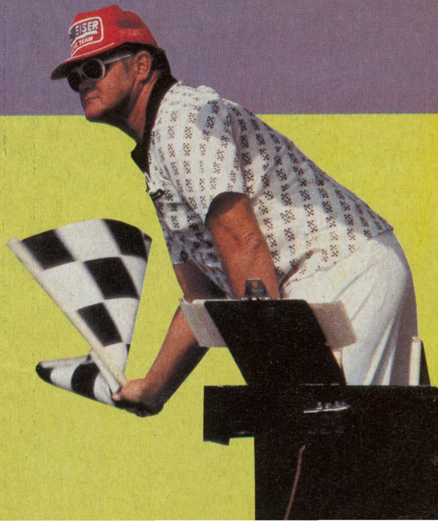
モータースポーツはいつも男たちの血を燃えあがらせる。

今月はBEEPレーシングチーム(B・R・T)を結成し、ドライバー・ライダーを全世界に派遣し、世界のレースをレポートする。

さて、ここではモータースポーツソフトを4つに分類してみた。

まずは**カーチェイス**もの。敵を追え！　敵から逃げろ。信号があり歩行者もいる天下の公道で、警察しりめにくり広げられる無法レースがこれだ。命知らずの飛ばし屋が集まってくるので、それなりの覚悟は必要だ。

つぎは**ラリー**。川あり、ダートあり、さまざまなレギュレーションにしばられながらも、レーサー

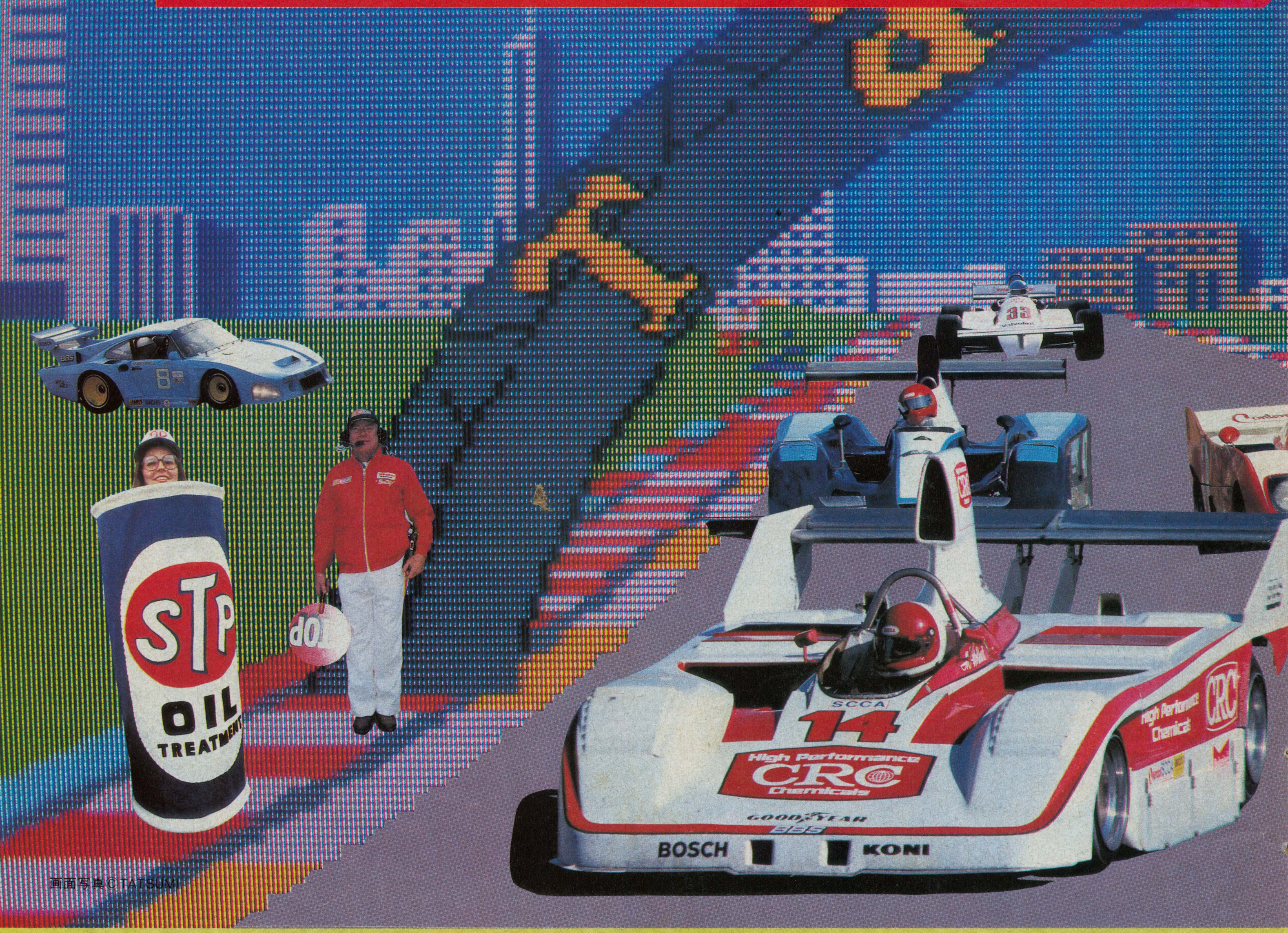




MOTOR SPORTS GAME

モータースポーツ

■カーチェイス■シティコネクション：ジャレコ：ファミリーコンピュータ／ルート16ターボ：サン電子：ファミリーコンピュータ
■ラリー■爆走バギー一発野郎：ボーステック：X 1／ハイパーラリー：コナミ：MSX／ロードファイター：コナミ：ファミリーコンピュータ／ロードファイター：コナミ：MSX
■スプリント■スーパーデッドヒート：タイトー：ビデオゲーム／「X-1v.8：辰巳電子工業：ビデオゲーム
■バイク■ハング・オン：セガ：ビデオゲーム／マッハ7：コムパック：FM-7／バリバリ伝説：ポニカ：FM-7
■コンストラクション■GPワールド：セガ：セガSC・SGシリーズ／GPワールド：ポニカ：MSX／エキサイトバイク：任天堂：ファミリーコンピュータ／エキサイトバイク：ハドソン：X 1



画面写真©TATSUMI

たちはつっ走る。万一のことがあっても、サーキットとちがいすぐにオフィシャルが来てくれるとはかぎらない。ワイルドなレースだ。

そして**バイク**。四輪とは異なり、身体全体を使ったコーナリング。深くバンクさせた車体。限界のグリップから、さらに重心を低く内側へとはり出した身体。内もも、ひじ、足首でしっかりと車体をホールド。ラインを見つめる目。まさに芸術だ。

つぎは**スプリント**。市販車では想像もつかない馬力をもつエンジン。それをしっかり路面に伝えるサーキット用スリックタイヤ。最高速度、コーナリングスピードもほかの比ではない。これも、よく整ったサーキットの路面だからこそ可能なのだ。レースの花形といっても過言ではないだろう。

それにもうひとつ、コースを思いのままに設置できる**コンストラクション**も付け加えておこう。

さて、こうしたレースはそれぞれに、さまざまなレギュレーションのなかで行われる。各マシンが公平にレースを展開できるようにするためだ。

たとえば排気量規制、馬力規制、燃費規制、あるいはラップタイムによる規制などだ。それらをよく理解したうえで、どうしたら有利に走れるかを考えることが重要だろう。

これから紹介するB・R・Tのレポートを見て、キミたちも多くのレースに接してほしい。

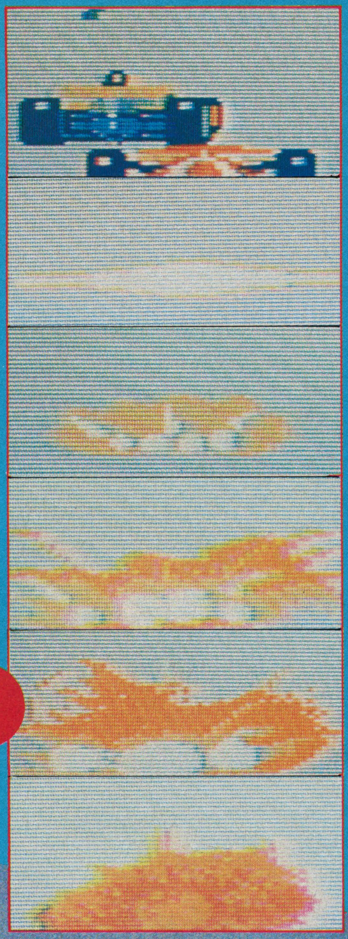
そう、BEEPグランプリも開催する。どんどん参加してくれ！

CRASH
SCENE
QUIZ

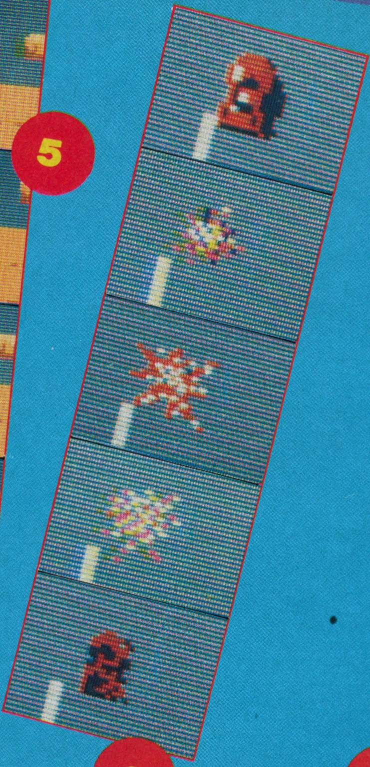
キミはゲームソフト名を答えられるか

モータースポーツゲーム特別クイズ

BEEPER諸君、ここに並べた画面写真をキミは見たことがあるかな。なんのゲームか、ソフト名を全部答えられたら、キミはたいへんなゲーム通だゾ。44ページのミュージック編にもチャレンジを！（解答は45ページ）


1


2

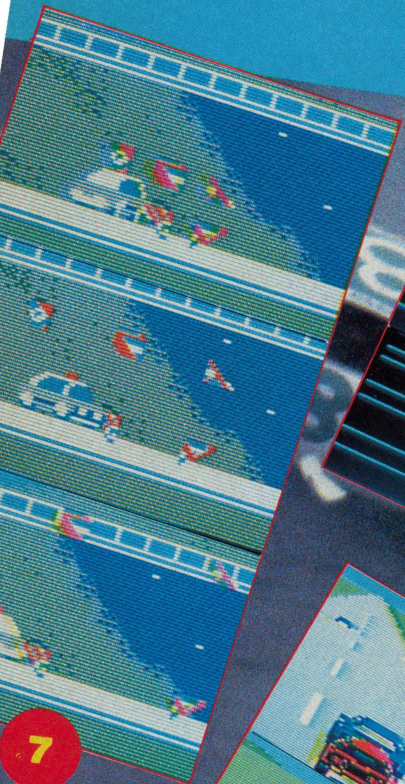

3



4


5


6

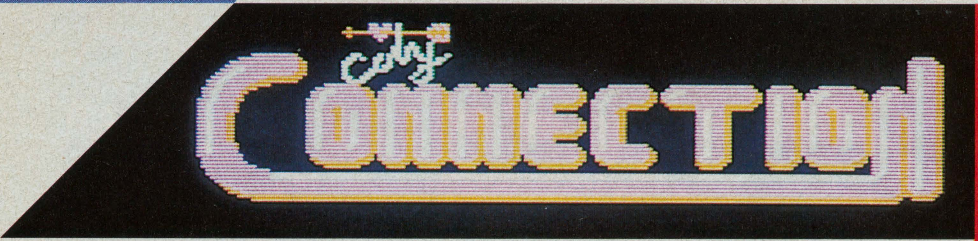

7

クラッシュシーン編

コックピット・メーター編



チャイコフスキーしながら、ミス・クラリスの恋人探しはつづく――



シティコネクション

ジャレコ●ファミリーコンピュータ

文／SHOTAN

「わたしより速い人を見つけるまでこのハンドルは離さないわ」と言うが早いか、クラリスちゃんはエンジン音を残し……。

6カ国をつき進め

このレースは、ハイウエーを完走する（色を変える）のが目的だ。コースには、段差や切れ目があるので、それをジャンプで越えたりして走り進む。完走すると次の国に進める。アメリカから出発し、イギリス→フランス→ドイツ→インド。そして最後が日本だ。レースのとちゅうでも風船を3つとると、ほかの国へワープできる。

スタート30分前！

今、ボクは、レースのスタート地点であるニューヨークにいる。

これから、シティコネクションのレースが始まるのだ。今回、このレースではパトカーの介入があるということだが、スピード狂の彼らドライバーにとっては、単なるおまけにすらならないだろう。

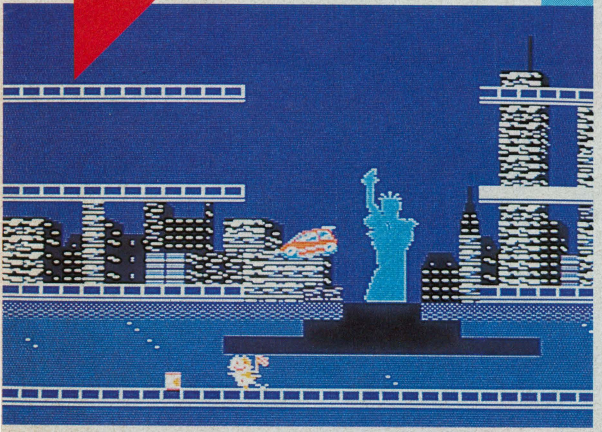
ボクらBEEP特派レポーターは1台の車に同乗し、生でこのレースをレポートすることになった。

ボクらの取材に快く応じてくれたのは、同じく日本のジャレコチーム。ドライバーは紅一点、カリフォルニア一のスピード狂、ミス・クラリス。人よんで、ファースト・クラリス。

彼女の愛車、クラリスカーは一見真っ赤なシ◯ィターボ。じつはV8クリッターツインターボエンジン搭載、4WDSミッドシップという、わかる人が聞いたら『すげぇぇっ!!』とおどろくマシンである（ボクはわからん）。

しかし、完璧と思われたこの取材計画も、クラリスひとりにひっかきまわされたのである。写真を見てもわかるとおり、お年ごろのクラリス。恋人はほしいが並の男じゃものたりない。そこで彼女は、このレースで恋人探しをしようとたくらんだのだ。

「わたしより速い人を見つけるまでこのハンドルは離さないわ」とクラリスが言うが早いか、エンジンの音がとどろき恋のレースが始まった。



AMERICA

▲アメリカの自由の女神を横目にジャンプ！

ピアノコンチェルトにのって

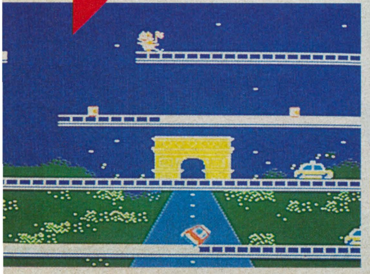
ついに死……いえ、恋人探しレースが始まった。もうだれにも止められない。

LCDのスピードメーターは100km／hを超えていた。ボクにとって100km／hなんてちょろいなどと思っていたら、加速して最高速度456km／h!! さすが、ファースト・クラリスとよばれているだけあるぜ。

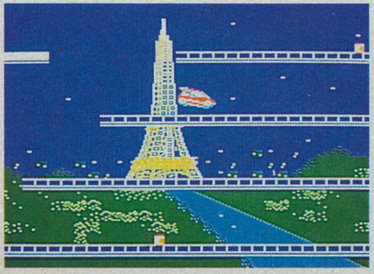
いよいよパトカーのおでましだ。といっても、高速で走るクラリスカーにはとてもじゃないけど追いつけないぜ。さらにクラリスは、道に落ちているオイル缶をパトカーに投げつけた。するとパトカーがくるくるランドーもとい、くるくる回りだした。そしてそこへクラリスカーがつっこむとパトカーはそのまま彼方へ消えていった。ただし、スピンしていない車につっこむと、いくらクラリスカーでも大爆発だからね。それにオイル缶の数にも限りがあるのだ。調子よくバカスカ投げていると、そのうちオイルがなくなるぞ。

クラリス嬢は前方の4台のパトカーに向けて、オイルをバカスカ投げて（省エネ、省オイル？）スピンさせ、玉つき衝突させちまったのだ。彼方へ消え行くパトカーがスピンしたパトカーに当たると、

FRANCE

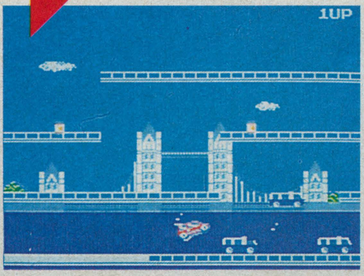


▼凱旋門の前でUターン。でもタケノコがでてくるので……。

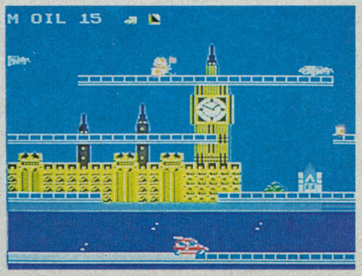


▼ワイヤーフレームのエッフェル塔もおつなもの？

ENGLAND

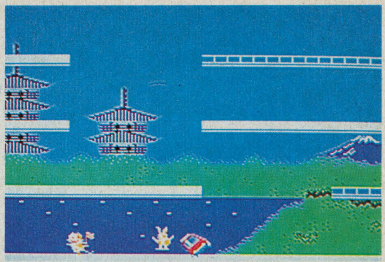


▼ロンドン橋が見えるが、横のパトカーがジャマじゃ！



▼ロンドンの時を刻むビッグベン時計台が見える。





▲隠れキャラ。ウサギさん。みなさんこれを取りましょう。

これまた彼方へ消えて行く（これ、快感!! 何台も——とくに3台以上で——やると、思わず「ラッキー!」とさけんじまうぜ）のだ、うん。

と思いきや、チェッカーフラッグを振る人の影が。ボクは、やった、ゴールだあっ!!と思ったぜ。

ところがどっこいフラッグを振るのは、なんとネコだったのだ。

ボクは頭にきて、クラリス嬢にふみつけるよーにたのんだが、彼女がバチが当たるなどとのたまわれたので殺すことができなかった。

ボクはネコがでーきれーだ。

また、ハイウエーには得点かせぎ防止のために○ルがうめられているそうだ。この○ル、同じ段に一定時間いると出現し、ふれればもちろんアウトだぞうだ。

と、前方に、未確認飛行物体が2つ現れた。1つは風船だ、ボーナスポイントがもらえるらしい。そしてもう1つ……。あっ、あれは、クリスター（注1）だ、ダイバリアンだ、サヴィラム（注2）だあ!! 怒りのオイル缶をうけてみよ! とばかりに投げつけたが通じない。思わずジャンプして、体当たりしたら、ボーナスがもらえた。な～ぜなんだろ、ど～してなんだろ。

そしてすべてのハイウエーを完走したジャレコチームはヘリでロンドンへ向かった。

注1・エクセリオンキャラ。

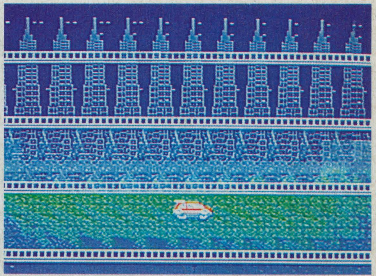
注2・フォーメーションZキャラ。

アラウンド・ザ・ワールド

いよいよロンドンである。あっ、あそこに女の子がいるぞ。そーだ、声をかけてみよー（書くと長くなるので省略）。くそー、くどけんかったぜ（ここまで来てナンパすな）。ビッグベン（時計台だよ）とロンドン橋を見ながら、パトカーとネコを横目にフランスは花の都・パリへ。

エッフェル塔（ドルア……また書いちまった）と凱旋門が美しい。クラリスもやっぱりおとしごろである。レースをちょっと休んでパリを見学しよーと言ったのだ。これは願ってもない大チャンス、しかし、このマシンにトラブルが発生したのだ。ぬわんと、ブレーキがきかなくなっていたのだ! これは困った、ほんとうに困った。

ブレーキがこわれたままドイツへ。



▲ワープ! 背景が高速でスクロールするのだ。

美しい山々と美しい森に古城、ドイツを走りぬける真っ赤なシティ♪ しかし走行距離は3000kmを超え、パトカーの追撃もはげしくなってきたようだ。だが、オイル缶はたっぷりとある。ひたすら攻撃したれ!と次の国へ進む。

インドである。目につくのは、中央のでっかいお寺。この寺院は見るときによって色がさまざまに変わるのだぞうだ。

ボクらは、短時間しかここにはいられなかったが、インドは、すばらしい色彩の芸術を見せてくれた。

さあ牛だ! もとい、さあ、日本だ! しかし、なんだこりゃあ、おら京都なんざ、いやだあ～、東京さでるだぁ!

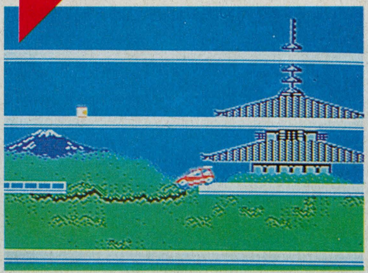
なんで京都なんだよとわめくBEEPのカメラマンとスタッフ、傷だらけのライター・・・と称してメトロクロスの歌を歌うボク、そんな雑音に耳もくれずにハイウエーを走るクラリス、パワーアップするパトカーの攻撃……。

あれはなんだ? イクスペルだ、忍者くんだ、ウサギさんだ!! しかし、クラリスカーは、ウサギさんなどに目もくれずハイウエーをつっ走る。

あっ風船だ! たしかこれで3つめだぞ! これを取ってワープだ!!

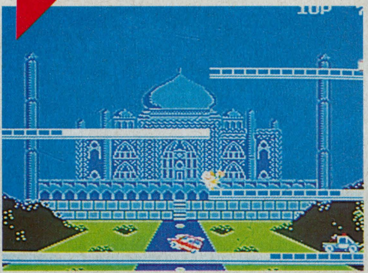
なんと、クラリスカーは、どこをどうまちがえたか、ワープミスをしてしまって、他の国ならぬ、BEEPサーキットにとんでしまったのである! なんと安易なうれしいワープミスだろー。

クラリスをカリフォルニアにおくり返すまでのほんのひととき、F-1やバイクのプレイを見つめるクラリスを……。え、ボク? ボクは当然せっせと原稿書いてますよ。どーせボクは傷だらけのラ・イ・ター・さっ。



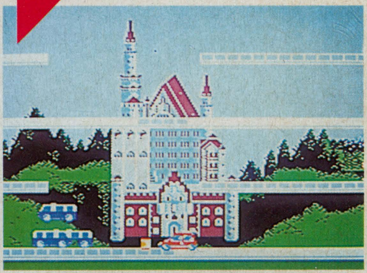
JAPAN

▼京都からながめる、ジャパニーズ"フジヤマ"もおつなものです。



INDIA

▼インドのお寺。このお寺、じつは……。



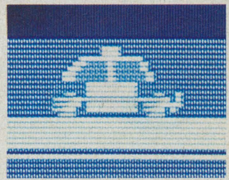
GERMANY

▼ドイツの古城の前で……。ばくだんはおかないで!





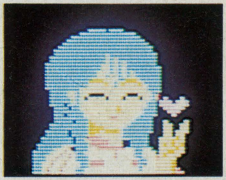
▶風船を3つとると、ワープすることができる。1000点。



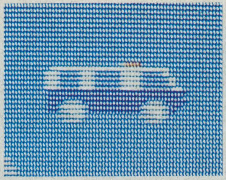
▶かの有名な、アメリカのパトカー。点めつするパトカーは……!?



▶クラリスの愛車クラリスカー。世界6ヵ国をぶっちぎる。



▶これがヒロイン、クラリスちゃん。1面完走するとみられるよ。



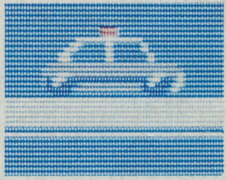
▶イギリスとドイツのパトカー。なんかトラックみたい。



▶フランスのパトカーは、まるでタクシーのようだね。



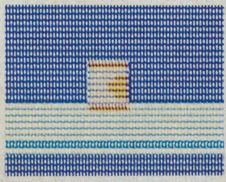
▶おやおや、インドのパトカーもトラックみたい。



▶日本のパトカー。アメリカとはやっぱり違うね。



▶ネコとソルみたいなタケノコ。さわると死んじゃうぞー。



▶オイル缶は100点。ためておけばボーナスも高い。

攻略法

ふっふっふ、もうこの進撃はだれにも止められない。傷だらけのライター、BEEPのギャプラス、SHOTANが、シティコネクション攻略法を教えるよ。

(ボクは、ただBEEPに通っているだけです。決して生息している覚えはない)

キャラクター

●クラリスカー　V8クリッターツインターボエンジンを搭載した4WDSミッドシップのスーパーマシン。ジャンプもできるクラリスの愛車。

●パトカー　クラリスカーを追いかけるっきゃ能がないうえ、直進と降下しかできないタコ。300kmを超えると、前方からも出現。

●オジャマ猫　動かないが、オイル缶攻撃が効かない。同じ高さのハイウエーでねばるとはさみうちにされる危険性大。

●タケノコ　さらにねばると、ソルのように生えてくる。これもオイル缶が効かない。飛び越えるとオジャマ猫が出にくくなる。

●オイル缶　100点。ハイウエーに落ちている。こいつを取ってパトカーに投げて、スピンさせ突進しよう(1000～5000点)。クリアボーナスはオイル缶の数によって決まるので、ためておこう(ちなみにハイウエー完走ボーナスはオイル缶数×100点)。

●謎の風船　1000点。3個取ると1000点×オイル缶数のボーナス！　そしてワープ!!　クラリスカーは亜空間を飛び越えて新たなる地をかけぬける(ビデオ版の説明書より)！　ちなみにこの風船、ランダムに出現する。

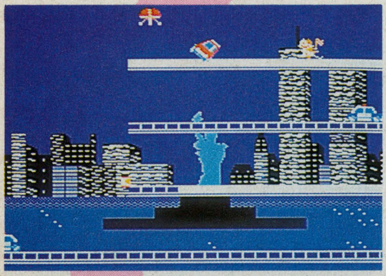


▲ワープすると、1000点×オイル缶数のボーナスがでる。

隠れキャラ・隠れテク

アメリカ　サヴィラム
イギリス　?????
フランス　?????
ドイツ　?????
インド　?????
日本　ウサギさん

謎のイギリスからインドまでは次の機会にやりたい。



▲ザナックのサヴィラムがN・Yを横切る。

ハイウエーのすみをつく

まずは、ハイウエーのすみを走る方法を紹介しよう。

●**霞返し**　このゲームでは慣性の影響をうけるところがあり(つまり、車は急に止まれない)、それを逆手にとったテクがこれだ。慣性にまかせ車をすみまで走らせてからUターンさせるのだ。

●**エア・ターン**　下の段に移るときに、すみに着地するのがコツだ。空中の操作テクニックをみがいておこう。

●**ナイフエッジ**　ジャンプして、ハイウエーのすみっこに着地する。1面なら、マスが6個ぐらいがいいようだ。

それから初心者にひとこと。Uターン後、しばらく(ウィリーしているあいだ)はジャンプできないので攻撃にはオイル缶を使おう。

点じゃ、点じゃ

クラリスカーは、3万点、10万点で、それぞれ1機増える。なに？そこまで行けないって？　じゃあ点のかせぎ方おしえたるぜ！

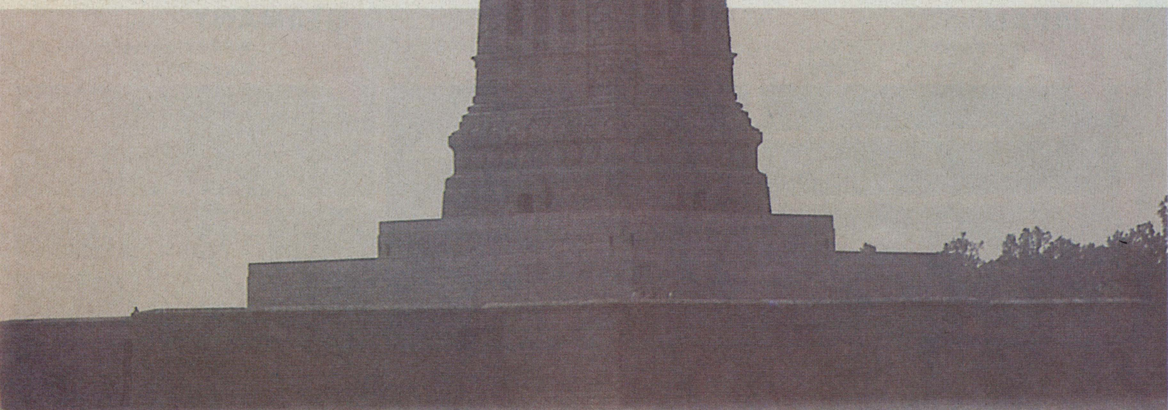
①玉つき衝突

スピンしている車が2台以上あるとき、最初の1台を飛ばせば、みーんな飛んでっちゃうのだ。1台目はランダムだけど2台目からはなんと、5000点。これを続けりゃ、3万なんて楽だぜ。

②ワープボーナス

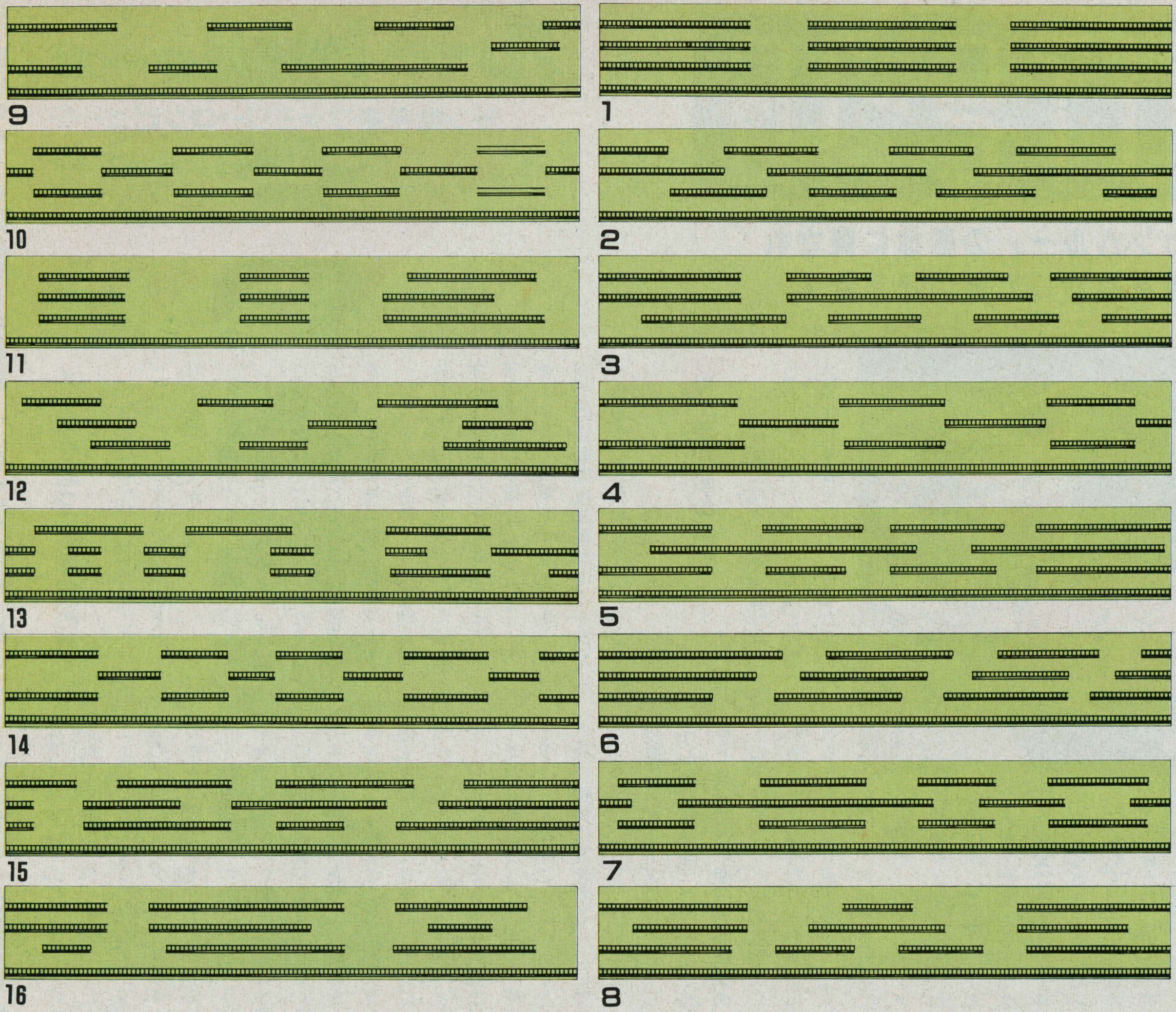
風船を3つ集めれば、オイル残数×1000点のボーナス。最高9万9000点の得点が可能なわけだ。ところで、この風船、画面外にスクロールさせると消えちゃうんだ。だから、風船ができるだけ画面中央にくるように動かせばいい。それから、この風船はいつ現れるかわからないから、むやみにUターンしないほうがいい。

隠れキャラ・テクがあるこのゲーム、隠れワープもあるやしれぬ。



ボ面のお話

このゲームのオリジナルは、じつは12面。ファミコン版は6面。じゃあボツになった面はどーなってるのか書いてみたい。



●ラウンド5　オランダ
風車とチューリップで画面が見にくい。ボクがやると、この面で終わるので、回収面とよんでいる。

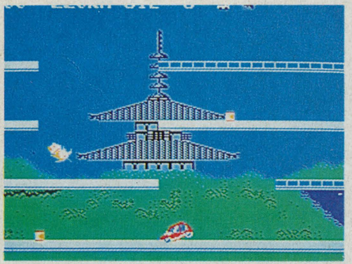
●ラウンド6　エジプト
4体の人像がよかったなあ。9万9000点の隠しボーナスは象形文字の解読ですか?

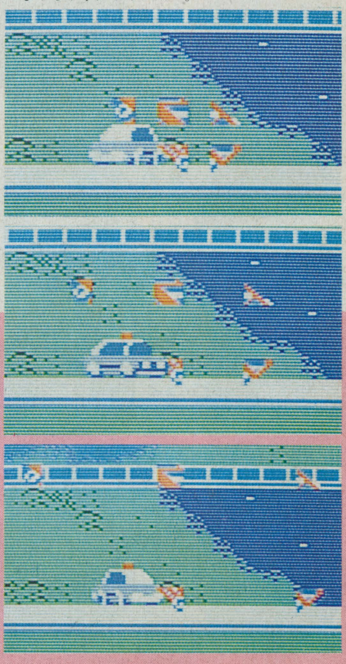
●ラウンド8　中国
BGM（シティコネクション中国風）もグラフィック（パンダ）もよかったのに、なぜボツになったの?

●ラウンド10　オーストラリア
よ～く見ると、万博会場跡……だったりして!?　この面のBGMは中国同様、アメリカやイギリスと同じ曲とは思えない。

●ラウンド11　イースター島
モアイの弱点は口だ!と言ってオイル缶を投げた人はいますか?（ボクはやりませんでした、ハイ）でもなんで、ナスカの地上絵や、アステカのピラミッドがあるのだろう?

●ラウンド12　アメリカ・2
モニュメントバレー（グランドキャニオンじゃないの?）だ。でもBGMはイギリスのにそっくり。あっ、そうそう、隠れ(ビデオ)テク。1プレイボタンを入れながらコインを入れよう。そのとき、ハイスコアや、インサートコインのデモテープだと……!?♡
ボツ面にもおもしろそーなのはあるのに、おしいなあ。


▲ネコふんじゃったら、しんじゃった。動物愛護精神!?

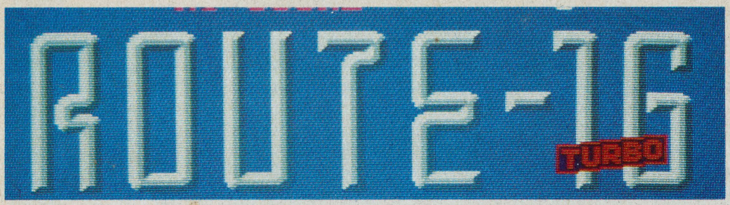
▼ドッカーン!と分解してハートになっちゃうクラリスカー。


全16面徹底研究

このゲームは、バックの背景は6面。さらにフロアの構成マップは16面。このゲームの難易度は、このマップにかかっているといってもいいんじゃないかな。やさしいのは6面。ムズカシイのが9面、入門ステージが1面として、2～7面はやさしいほうでその後ムズイパターンがつづくわけだ。7までのマップがやさしい7面。8からはムズイ9面で、下の段のマップは上段に上がったりして、特定の段に上がるのがムズカしくなるのだ。

ボクだって、特定のある面が解けないもん（じまんするなあ!）。どーしても解けない面はワープで越えるのが一番!

それでは、最後に、隠れキャラ・テクのレポート（風船の出し方もOK）お待ちしてます。BEEPグランプリコンテストも実施しますので、くわしくは、45ページを見てね。



ルート16ターボ

サン電子●ファミリーコンピュータ

文／中村龍彦＆SHOTAN

判断力、運動神経、先を読む力、そして記憶力——カーチェイスも楽じゃない

大どろぼう「カンハルー」の基地に隠された大金を、愛車を駆使して奪いかえせ！



メイズを回って金を集めろ

いよいよ「ルート16ターボ」のデビューだ！ まずこいつのストーリーを話してみよう。

世界中の国々からお金を盗んでいた悪の組織「カンハルー」は、秘密基地をつくって、そこにたくさんのカネを隠している。秘密基地を探し出したキミは、愛車マッド・エックスをあやつって基地に踏みこむ。目的はカネの入った袋をすべて集めて持ちかえることだ！天下の大どろぼう「カンハルー」のモンスター攻撃や、「カンハルー軍団」の自動車攻撃軍がキミを待ちうけるぞ。さあ、負けずにチャレンジ！

キャラがめんどい

1つの面にはメイズ（迷路）が16コあって、その中にお金などが隠されているんだけど、キミが集めなきゃならないのは$マークのついたドーラ、¥マークのついたエニー、旗のファルグ、そして?マークのついたマジダだ。これら4つのキャラは、レーダーモードでそれぞれの位置がわかるから、うまく役立ててくれたまえ。このうち、マジダは、周囲にビーニーという小さな玉が4コあって、これをとると、エニーになったり、バクダンのモブになったりする。モブにぶつかっちゃうとマッド・エックスが1台死んでしまうから気をつけてくれ。あ、そうそう、エニーやドーラは一定期間ごとに、ロイという黒い物体に変化する。こいつにマッド・エックスがぶつかると、4秒間はスピードダウンをしてしまうんだ。要注意。逆に、ファルグをとれば、16秒間は敵の攻撃のノームラーやクワベーの攻撃にやられることはなくなり、おまけに触れると1000点ずつ入ってくるんだ。ファルグを有効にとることが、ハイポイントへの決め手ということだね。このほかにも、マッド・エックスが1台増えるデッタや、給油を受けることができるエッサなどがある。こいつらは忘れずとるようにネ。

このように、キャラの数が多くて、役割もイロイロでめんどい。でもしっかりと頭にたたきこんで、有効に使っていくのがポイントだネ。

さーて、では実際に、ボクがテストドライブをしてみよう。

ラウンド1

この面にはメンドウなメイズはあまりない。

取るべきキャラは全部で10個、そのうちファルグが3つあるので有効にネ。画面下方のNo.86のメイズにあるエニーは、左側の入り口からしか入れないので要注意。

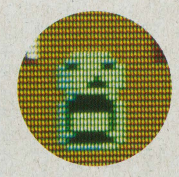
ラウンド2

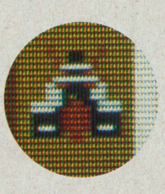
この面も取るべきキャラは10個。ファルグはだんだん減ってくるから、とるタイミングが大事。その代わりにマジダは2ヵ所に。No.48のメイズは左側にあるビーニー、No.19のメイズでは、下のビーニーをとれば、エニーに変わるぞ。そうそう、No.19のメイズにはエッサもあるので必ず取ろう。

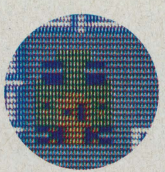
エッサやデッタ、ブリーはレーダーモードだと表示されないので、探すのがタイヘン……。さあ、がんばれ!!

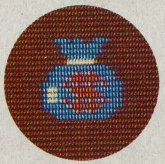
ラウンド3、そして4……

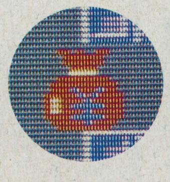
ラウンド1、2は、割と楽勝で終えることができるんだけど、3面になると、一段とキビシクなるぞ。

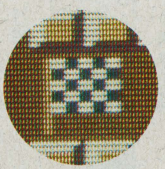

◀マイカー・マッド・エックス。

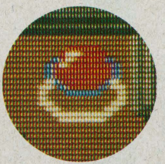

◀敵の車のノームラーだ。


◀敵のクワベー。ヘンなネーミング。

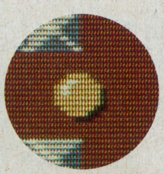

◀$ぶくろだから、ドーラ。

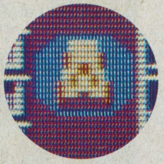

◀エニーも集めよう。

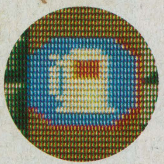

◀ファルグを取ると、パワーアップ！

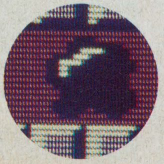

◀ブリーは100点しかもらえない。

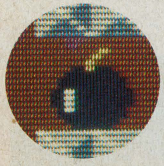

◀マジダの中身は、エニーかボムか!?

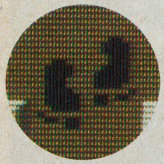

◀ビーニーはマジダの中身を変える。


◀3・6・9面にあるデッタ。

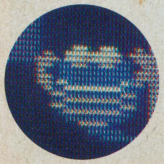

◀FUEL100点のエッサだよ。


◀ロイを取ると、おそくなっちゃう！


◀モブを取ったら死んじゃうよ。


◀ケイトーはファルガでは殺せない。


◀なんだあ？ 手のケイトーだぁ!!


◀アキトンもファルグでは殺せない。

メイズは複数になって、ワープはどしゃどしゃあるし、行き止まりの袋小路も山ほど。追いつめられたらタイヘンだ!!

4面めになる感動的なムズカシさ！(まあ、それほどオドロクこともないけどネ)

もう1つの闘い‐FUEL‐

コントローラーのAボタンはターボボタンで、これを押すと、マッド・エックスのスピードが増す。けれど燃料(FUEL)はすごい勢いで減っていくから、Aボタンを押しっぱなしにしておくと、あっという間にEMPTYになって加速できなくなるぞ。止まりはしないけど、こんなときにロイにでも触れられたら一巻の終わり！だから、ふだんは定速走行しておき、逃げるときや、ファルグを取り、ノームラーやクワベーを追っかけるときだけ、ターボを使えばOK。

もう一つ燃料には重要な役目がある。面をクリアしたときに燃料1ポイントに対して10点ずつボーナスが入るんだ。これは大きいゾ。だから、各面のエッサは必ずとるように。

また、クラッシュしたり、面をクリアしたあとのつぎのスタートのときには、燃料は満タンになっているんだ。これは、覚えておくとベンリだね。

ルート16ならではの目玉だぞ

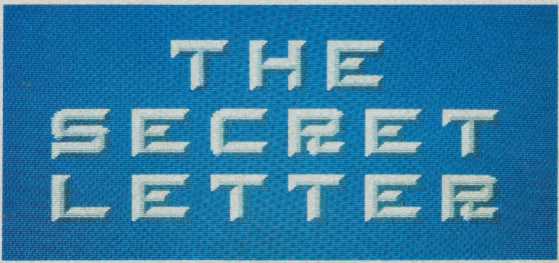
では、Bボタンは使わないのかって？そんなことはないよ。ちゃんと使うんだ。

ゲーム中にある場所においてBボタンを使うと、あることが起きて、大量得点がはいるんだ。それはなにかって？そいつはヒ・ミ・ツ!! BEEPER諸君がそれぞれ自分でがんばって、みつけてほしいな。

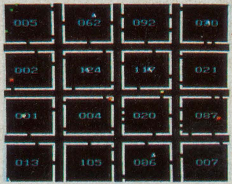
それともう1つ、ほかのゲームにはない特徴が、この「ルート16ターボ」にはあるんだ。各面をクリアするごとに、SECRET LETTERといって、アルファベットの1文字を教えてくれるんだ。それが1〜5面まであって、5文字をうまくならべかえると、「ルート16ターボ」に関するある単語ができる。その単語を書いて、サン電子に送ると、先着順に素晴らしい賞品が当たるんだって！やったねっ!!

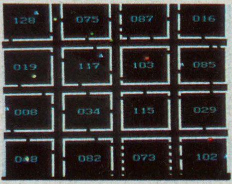
はじめこのゲームを見たときは、単なるレーシングゲームかと思ったけれど、やっているうちに、かなり奥の深い、考えさせられるゲームだな、ということがわかってきた。このゲームでは、スピードだけでなく、一瞬の判断力と運動神経、それに先を読む力や、記憶力もなくちゃいけない。なかなかタダ者じゃない。

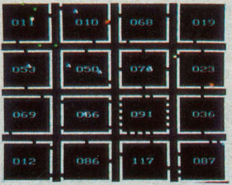
「頭のよくなるゲーム」として、この「ルート16ターボ」を、ゼヒおすすめしたいな。

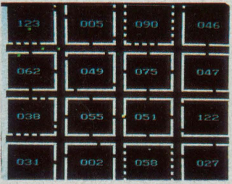


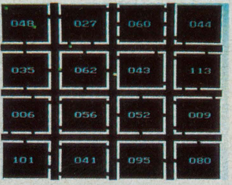
シークレットコードはなに!?

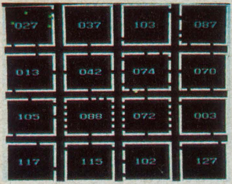

ラウンド1のマップですよ。

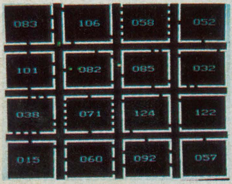

ラウンド2。青いのはバッグ、黄色はマジダ。

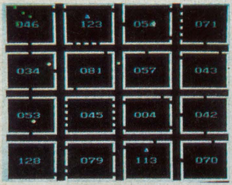

ラウンド3。赤いのはファルグなのだ。

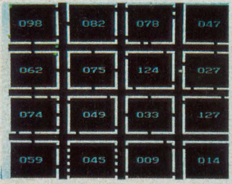

ラウンド4。うわーっ、バッグがたくさん！

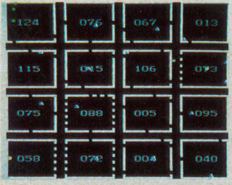

ラウンド5。FUEL がなくなると……。


ラウンド6。左上からスタートするのが敵車。

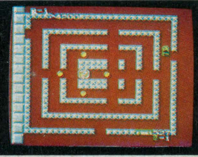

ラウンド7。32番ってなあに!?

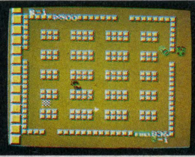

ラウンド8。なんと！マジダの移り面だ!!

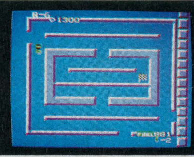

ラウンド9。ここでマイカーをふやそう。

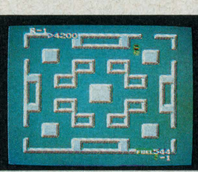

ラウンド10。ラストステージ。40番へ。

ラウンド紹介！

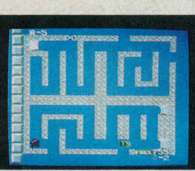

① ヘッドオンみたいだ！

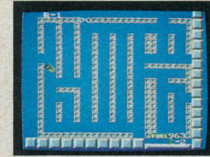

② ケイトーに注意！

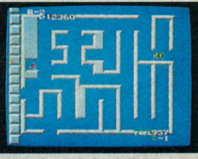

③ ファルグは右に行き取れ。


④ 右上にファルグが。

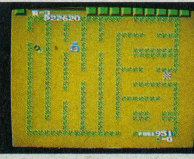

⑤ ターゲットはないのだよ。


⑥ ワープロードが3つ……。

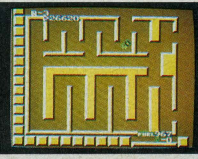

⑦ 意味がないよーっ!!


⑧ ドーラは安心して取れる。


⑨ ビーニーの取り方に注意。

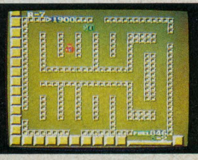

⑩ ファルグの近くの入り口。


⑪ エニーの出し方にテクが。

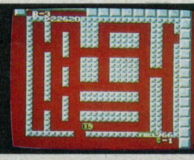

⑫ これもターゲットがない。

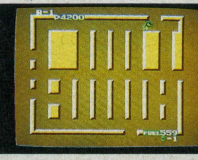

⑬ エッサが。燃料も10点。

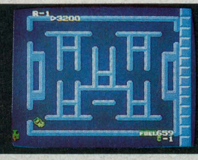

⑭ どれがエニーになるのか。


⑮ エニーはロイに変わる。


⑯ アキトンにご注意！

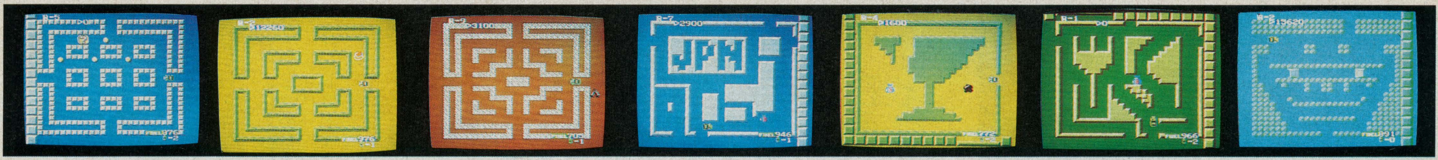

⑲ 右には入ってはならない。


⑳ これがスタート地点。


㉑ ここは神社かいな。


㉓ ファルグは取れない。


㉗ ロイを取るタイミングを。



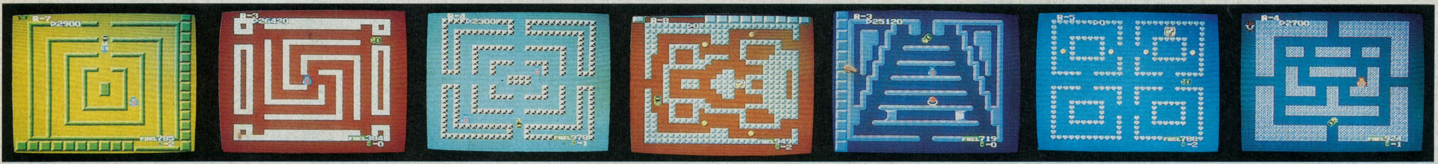
(35) エニーはどうすれば!?　(34) ブリーで点かせぎ♥　(33) なんだ!?ノームラーが…。　(32) ガンバレ！ニッポン!!　(31) カセットは割れ物注意!?　(30) なんなのこの面は？　(29) ワープロードで敵をまく。



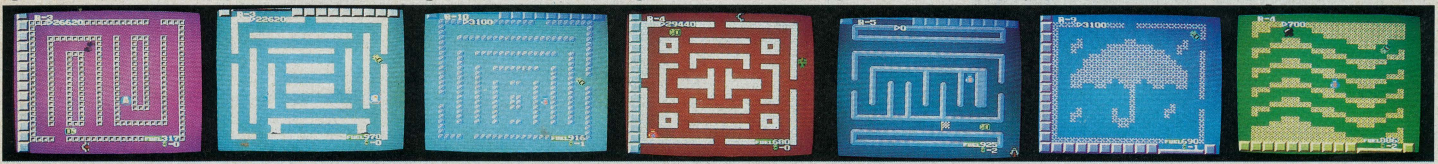
(43) 卍マークなんて……。　(42) えくすてんどじゃー!!　(41) ゴクローさんでした。　(40) まるで百姓一揆!?　(38) レース場みたいなカーブ。　(37) I♥YOUなんてキザ？　(36) やっとここまで来たぞ。



(50) 一気に2つのバッグを！　(49) くるくるくるくる…。　(48) どこのビーニーを取る!?　(47) マジダではとれないよ。　(46) ロイを取ったら死ぬ!!　(45) この面はマジダが多い。　(44) 中央のワープゾーンへ！



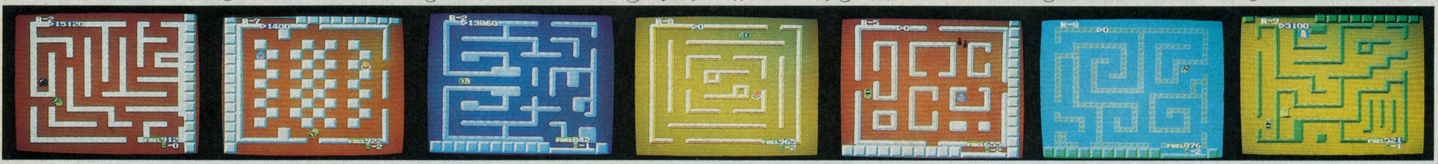
(57) うわーん、死んじゃうっ。　(56) くるくる回る卍マーク。　(55) これもヘッドオンらしい。　(54) ローカーみたい!?　(53) ドンキーコングとの意見。　(52) マジダの取り方にもね。　(51) ロイさえ取らなきゃ…。



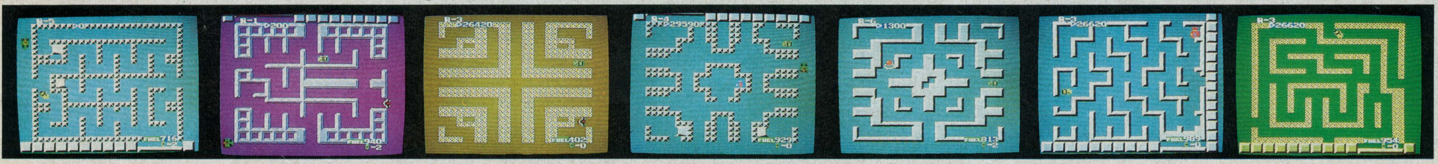
(69) わーい、またふえるぞ！　(68) エッサはタイミングよく。　(67) なんのこっちゃ。　(62) ロイを取ったら最後！　(60) ファルグはどこに……？　(59) 本日の降水確率は10%。　(58) ロイをかわしてエニーを。



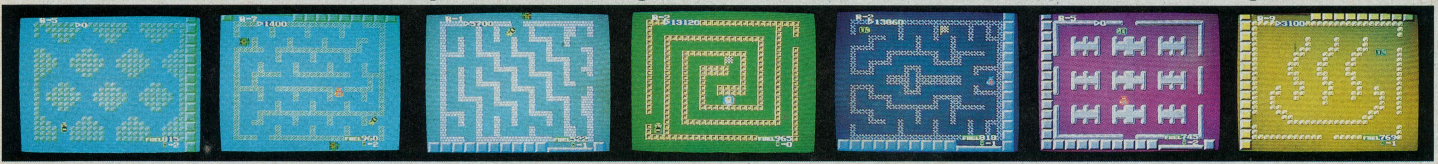
(76) うわー目がまわるっ！　(75) ダイヤみたいな面じゃ。　(74) ゆびわを取ろーよ！　(73) なんなんだ!?これは……。　(72) 上下からしか入れない。　(71) タイミングが大事だ！　(70) マジダだエニーだ!!



(85) ロイを取る前に待った！　(83) いちまつ模様の面。　(82) ターゲットがないよぉ！　(81) ブリーを取る人セコい人。　(80) ケイトーに気をつけて。　(79) 反対側には出られない。　(78) またまたデッタだ!!



(95) 敵をまいちゃおう。　(92) ターゲットはないけど。　(91) 3面のスタート地点。　(90) ここからじゃ入れない。　(88) またまたブリーだ！　(87) エニーはロイに変わる。　(86) 入っても意味なし！



(113) これはっ？どーゆー面？　(106) 敵はカーブが苦手なのだ。　(105) ここも入り組んでいる。　(103) ルート16。くーるくる。　(102) ファルグはタイミング。　(101) これマージャンパイ？　(98) おーっと、♨マーク！



(128) またまた卍マークが!!　(127) これまた入り組んでる。　(124) 敵を倒して100点。　(123) えっさほい、さっさ!?　(122) だれの顔かな？　(117) カーブのスピードは上。　(115) どーやってエッサを？

ラスベガスから砂漠を走るM(ミ)I(ン)NT(ト)ラリーを思わせる大ラリーのスタート



爆走バギー一発野郎

ボーステック●X1　文／ロイ道山

40度近い熱帯砂漠(ねったいさばく)を突っ走るバギーの醍醐味(だいごみ)。ボーステックから満(まん)を持(じ)しての登場だ！

「なにいっ、まだできていない？ダーメじゃないの、吉嶺(よしみね)クン。BEEPのドライバーが、もう来るころなんだよ」

「そ、そんなこと、わかってますよ、福冨(ふくとみ)さん」

「BEEPのドライバーというのは、せっかちなんだ。早く乗りたいというのを、10日以上も待ってもらってきたんだ。もうひきのばすことなんて、ぜーったいできないぞ」（ポカッ）

「ア、イタイ。イタイなあ、もう、福冨さん。いくらおこっても、できないものは、できないのー。そんなにイライラしたら、完成バージョンはますます遅(おく)れるよ」

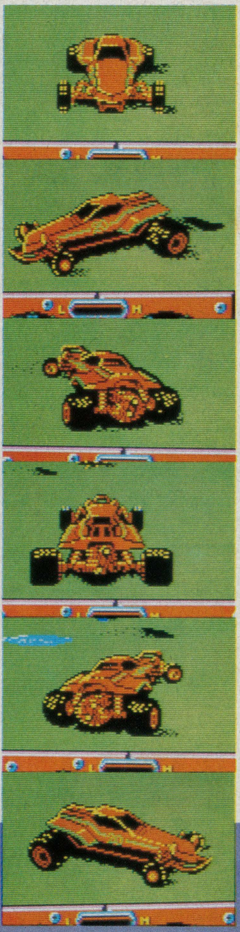
――なーんていう会話が、ボーステックの福冨チーフと開発の吉嶺クンのあいだで交わされた……かどうか、定(さだ)かではない。

たしかに、B・R・T（BEEPレーシングチーム）のテストドライバーが超高性能バギー「一発」（ウーン、すごい車名だ!!）の運転席に腰をおろしたとき、「一発」はまだその性能の全貌(ぜんぼう)を現しはしなかった。しかし、暴走しないようにおそるおそる試乗したわがドライバーにも、このマシンとラリーの輪郭(りんかく)はある程度つかむことができた。

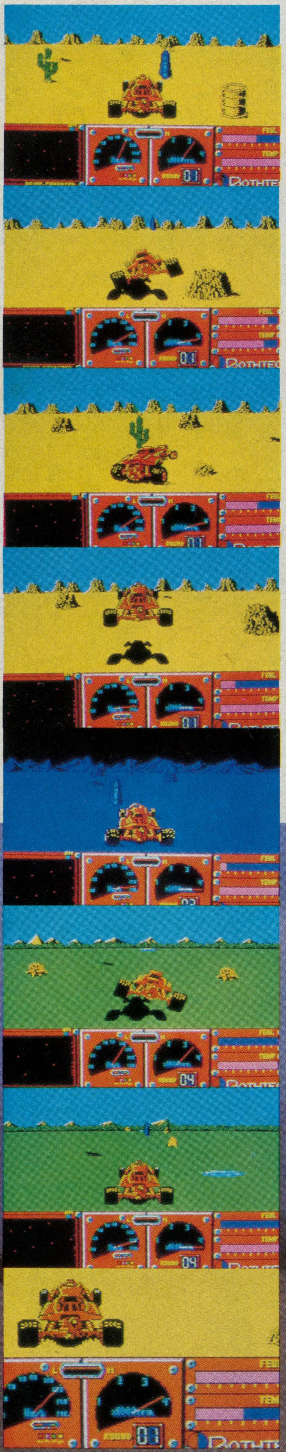
このラリーの舞台(ぶたい)は、草原、砂(さ)漠(ばく)、アイスバーン、夜という4つのエリア。全15ラウンドに各5ヵ所あるチェックポイントを、すべて通過していかなければならないのだ。

ダルマやタマゴなど、いろいろなおもしろいキャラクターもとび出してくるみたい。こいつはちょっと、ハードなゲームになりそう。

パソコンとしては初めてのバギーラリー。3D画面はビデオゲームを思わせる美しさ。早く完成車で突(つ)っ走ってみたいものだ。このレポートが発表されるころには、ソフトも世に出ているはず。ぜひ、諸君も試乗してみてくれ。



◀バギーがスピンを始めてしまった。ハンドリングミスは命取りだゾ!!



◀ラウンド1砂漠。正面にチェックポイント。

◀障害物は、片輪をあげてみごとクリア。

◀華麗なハンドリングで、サボテンをよけた！

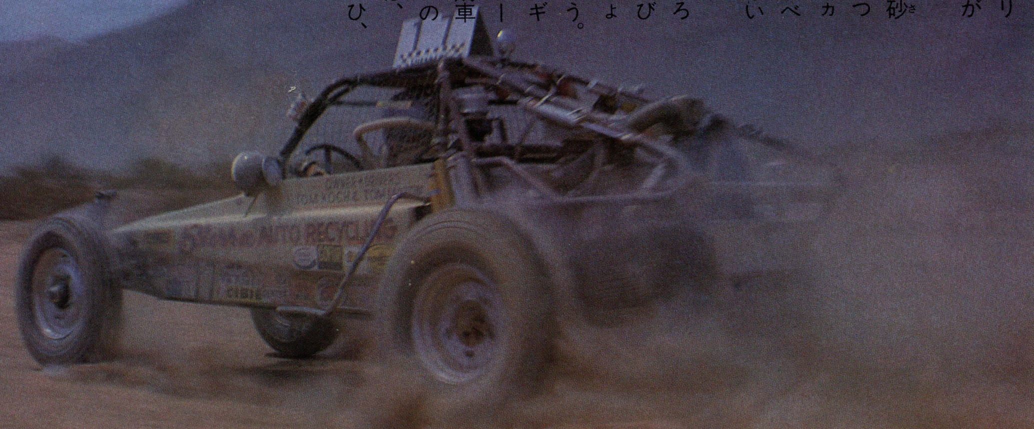
◀大きな障害は、ハイジャンプでクリア。

◀ラウンド3は夜になる。周囲に気をつけて！

◀ラウンド4は草原。切り株には注意!!

◀中央付近に見える黄色いタマゴはなんだ？

◀一発野郎のメインパネル。



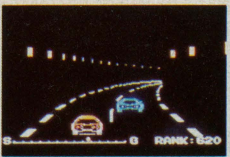
ハイパーラリー

コナミ●MSX

文／森村あおい

まもなくスタートだ。モントリオールの大地を踏みしめ、わたしは緊張した！

▼トンネルだあ！

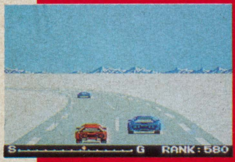


▼カナダ東部(スタート)。





1985年9月27日。わたしはBEEP編集室より急きょ、モントリオール行きを依頼(いらい)された。世界ラリー選手権(WRC)に新たに加わった「コナミ・ハイパーラリー」参加が任務(にんむ)だ。



▲グリーンランド。



▲アメリカ東海岸。

マシンの性能

カナダの地に、ナビゲーターのOh!FMのY氏とともに降(お)りたったわたしを迎えたのはBEEP特別ラリーチームの面々と、マシン・ランチア・ストラトスであった。このマシンは、極端(きょくたん)にホイールベースの短いボディに、V6DOHC、2418CCのエンジンを乗せ、そのスタイルは鋭(するど)い流線型である。

10年以上まえに作られたラリー車で、過去(かこ)に優秀(ゆうしゅう)な成績(せいせき)を収めている車であるが、われわれの車以外はすべて、ランチア・ラリー、ストラトスより後に作られた優秀車だ。不安に曇(くも)るわれわれの顔を見て、チーフのT氏はこう説明した。

「大丈夫(だいじょうぶ)、この車はエンジンを3500CCにボアアップしてあるし、ギヤもアクセル踏(ふ)みなおしの2速オートマにしてあります。ただ、車体がFRPで軽くなってますから、350km／hはでますが、そのぶん足まわりがチョット……」

なるほど、スピードはでるが、コーナーでの安定性に問題ありか。

ランチア・ラリーは排気量(はいきりょう)2000CC、直列4気筒(きとう)だがターボ装着(そうちゃく)のため、305馬力と、ストラトスの190馬力を大きく上回る。しかしストラトスBEEP仕様(しよう)はツインターボ＋スーパーチャージャ装着(そうちゃく)のため馬力は上回るだろう。

塗装(とそう)は、どちらも単純で、ストラトスは真紅(しんく)。ラリーは紫(むらさき)だ。

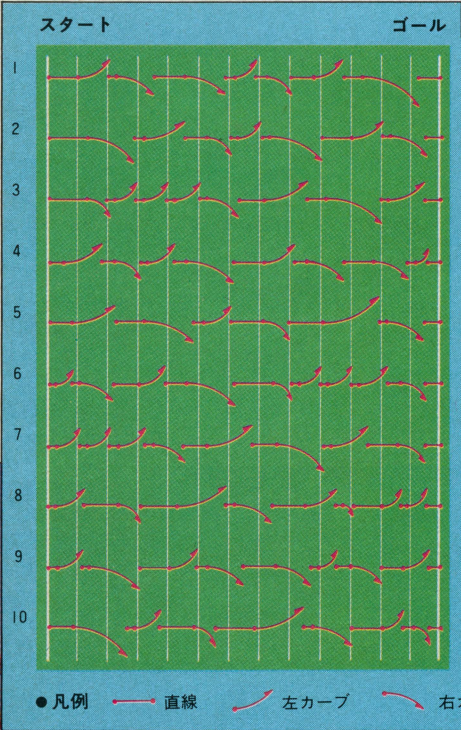
コースは13！

さて、「ハイパーラリー」WRC13戦のコースについてだが、13の細いコースを世界中に配置し、氷(ひょう)原(げん)から砂漠(さばく)までさまざまな自然を走りぬけるようになっている。

スタートは、カナダのモントリオール郊外(こうがい)。ここから北上し、2コースの中でグリーンランドまでのトンネルにはいる。3、4コースではグリーンランドの氷原を走り、5コース目でアメリカへもどり夜間パブリックコースを走る。

次の日は、オーストラリアを横断。7コース目で天候(てんこう)が悪化。雷(かみなり)が鳴り響(ひび)く。8コース目は南アメリカにわたり、雪の積(つ)もったアンデス山脈を見ながら高原を走る。9コース目でアイスランドを渡(わた)り、10コース目でアフリカに続くトンネルをくぐる。そして11コースでアフリカにはいり、ピラミッドの横を走りぬけ、12コースで、夜の砂

コース略図



- ←直線と、カーブが、ほぼ同じ割合で出てくる平均的コース。
- ←中間ぐらいにあらわれる短い2つのコーナーに注意しよう。
- ←スタートの直線のすぐ後の細いカーブは追いぬきのポイントだ。
- ←氷原にしては、前のコースより楽だが、なにしろ他車の数が多い。
- ←カーブの一番少ないコースだが、サイドラインが見えない。
- ←やたら細いカーブが出てくるうえ、フェイント車も続出。
- ←スタート直後の、左の細い3連続カーブに注意しよう。
- ←意外と直線が長いので、コーナー以外での追いぬきが必要。
- ←標準コースだが、3・4コースに比べてスリップ量が大きい。
- ←左、右、と規則正しくカーブがあるのでおぼえておくと使えるぞ。

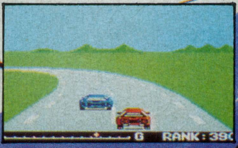




▲アイスランド。



▲アンデス山脈。



▲オーストラリア。

漠を走る。そしてラスト13コースは、イタリアにはいり、雪をいただいたアルプス山脈を見ながら走るのだ。

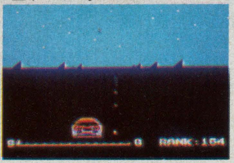
通常のラリーでは、チェックポイントをタイムでチェックするが、このレースは順位で行う。最初は680位からスタートし1コース目は650位内、最後の13コースは80位以内にはいっていないと走れないのである。

また、コースの終わりごとにメカマンが待機していて、給油、タイヤ交換などをしてくれる。じつに心強い味方だ。

このレースのチェックは、順位で行うだけに、他車をぬくテクが重視される。そのため、FJの出場経験をもつY氏がドライバーを、わたしがナビゲーターをする。


▲トンネル。


▲サハラ砂漠。


▲エジプト。


▲アルプス山脈へ(ゴール)。

さあスタートだ

いよいよスタート。680位といっても、前に679台見えるわけではない。数分前にみなスタートしている。ランチア・ラリーの推定平均速度280km/hの巡航だ。

ストラトスの最高速は350km/h以上。楽にぬけるスピードだ。

スタート直後、いきなり1台にぬかれ、2台目にもぬかれそうになったが、160km/h前後で素早くアクセルを踏みなおし、シフトアップすると、スピードが一気に370km/hまで上がり、他車をどんどんとぬいていく。路面の状態は、ラリーにしては非常によいが道幅は車3台分しかなく、追いぬきにはやや不足だ。

しばらく走っていると、いきなり車が右に流れていって、左コーナーが現れた。コーナーの前に車が流れてしまうという怪現象がおきたのである。

右に流れていったストラトスは右を走っていた車に接触して、スピードが150km/h前後に落ちた。再びアクセルを踏みなおすが、次の右カーブでは後ろから追突してしまった。するとスピードはゼロまで落ちてしまった。つまり他車と横にぶつかるとあまりスピードは落ちないが、追突するとゼロになってしまうのである。クラッシュしないだけマシか? 1コース目はアクシデントはこの2つで、620位という順位で楽にクリア。

注意を守れ

つぎに、各コースにおける注意点を挙げてみよう。

●2コース目。このコースから、車線変更をする車が増加してくるので、早めに動きを見切ることだ。

●3・4コース目とグリーンランドのアイスバーンを走るため、車のコントロールがききにくくなる。とくに直線でふらつくため、他車を追いぬくときはなるべくコーナーから攻める必要がある。

●5コースは夜間走行のため、センターラインしか見えないので、アウトからの追いぬきは難しい。

●6・7コースと、車線変更すると見せかけて、もとのコースにもどるフェイント走行車が出てくるので注意が必要だ。

●6コース目以降のコースの注意点は、5コースまでのものを総合したようなもので、いつリタイヤしてもおかしくない。

さらにぬかなくてはならない車の台数も50台、60台と異常なほど多いので、あとあとのためには、序盤のコースをノーミスで走り、貯金をしておくのがよいだろう。

以上が、レース前にBEEPラリーチームから渡された、このレースに関する情報メモである。

これらの注意点に気をつけるとかなり楽にレースが進められる。

追いぬきテク

つぎに、Y氏による他車をぬくテクニックをまとめてみよう。

●他車は、2台1組で別車線を、少しズレながら走っていることが多いので、まず1台を画面から完全に消えるところまでぬき、それから車線変更して、前の車をぬくというのが基本だ。

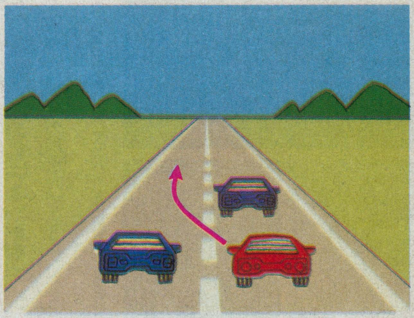
●コーナーの追いぬきでアウトコースを走っているとき、他車もアウトコースなら、インには切りこまず、コースをキープしながらさらにアウトコースからぬくと、スピードが落ちずにぬける。ただしインからアウトコースに車線変更してきた車はアウトからぬけない。

この2つ目のアウトぬきのテクニックをマスターすれば、かなりのところまでいける。

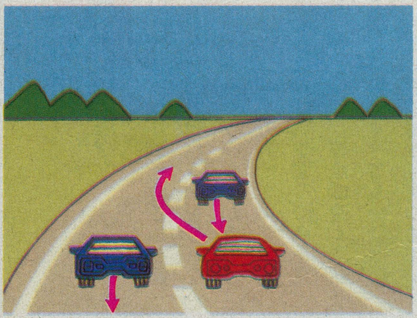
結局、われわれの最終順位は、44位だったが、完走できただけでも、よくやったほうだと思う。

このレポートは今、帰国の飛行機の中で書いている。東京に着いたら、すぐにとどけないとフェイント車より怖いジンさんが……。しかし国内ラリーとはひと味ちがうラリーを味わわせてくれたBEEPに感謝。

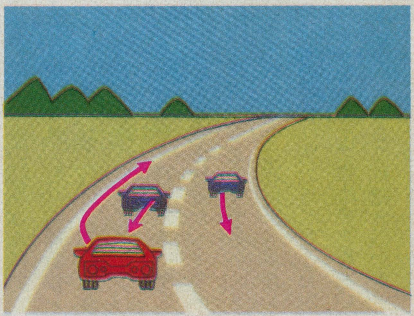
▼これが、他車をぬくときの基本的なコース。



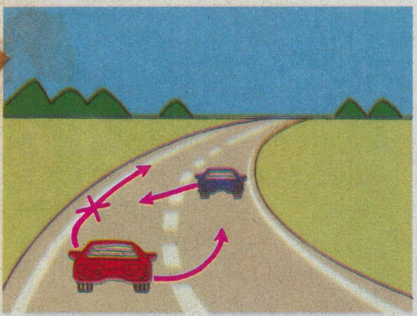
▼前の車が2台とも、まっすぐ来ているときは、基本テクで。



▼アウトぬきは、他車の動きをよく見て、図のようにする。



▼前の車がアウトに来ると見るや、インに切りこめ。

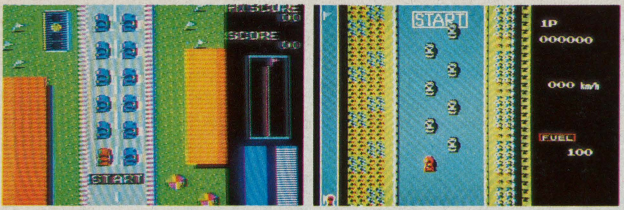




▲これが、必勝アウトぬきテクだ。これをマスターしないと、先のステージに進めないぞ。



▲前方に見える車は、アウトに車線変更しようとしている。アウトぬきはできないぞ。



▲ＦＣ版(右)とＭＳＸ版(左)。スタート方式のちがいに注目！

ROAD FIGHTER

伝説の60年代を疾走した名車ポルシェカレラのように、キミも走れ！

すでに振りきっているスピードメーター。前を走る車をつぎつぎとパス。素早いあてかじで車の姿勢を立て直す。ゴールは目前だ！

ロードファイター

コナミ●ファミリーコンピュータ／MSX

文／月川淳

ファミコンVS MSX

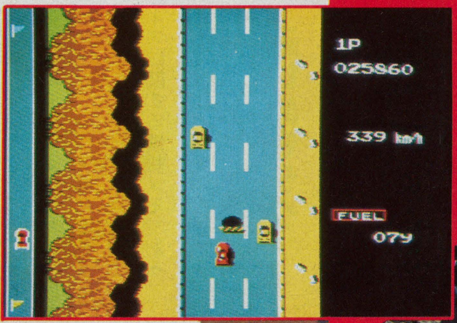
みなさんすでにご存知のロードファイター。これのＦＣ版、ＭＳＸ版のマシンに、ＢＥＥＰから派遣されたテストドライバーであるオレが、それぞれ試乗してみた。

まず両者の大きなちがいとしてミッションがある。ＦＣマシンのほうは2速オートマティック（ノンクラッチ）、ＭＳＸマシンのほうは2速フル・オートマティックなのだ。つまりＦＣ版では、１速↕2速をセレクトする（ボタンＢでロー、ボタンＡでハイ）ことでアクセルもかねているから、たとえばハイで全開走行中（Ａボタンを押す）、ローにおとす（Ｂボタンを押す）と、エンジンブレーキによるマイルドなブレーキングができる。思いきりブレーキを踏みこむ（Ａ・Ｂボタンをはなす）強力なブレーキングとの細かい使いわけが可能なわけだ。

それに対し、ＭＳＸマシンのコントロールはアクセルだけ。アクセルを踏みこんでいれば自動的にローからハイにシフトしてくれるフル・オートマティックなのだ。それだけにＦＣマシンほどきめ細かいコントロールはできないが、ブレーキの効きも十分だし、なんらドライビングのうえで問題はない。

コースにはどちらも差はない。ただＦＣ版はゴールまで4面だが、ＭＳＸ版は6面である。ご存知コナミマン（ＦＣで１面をノンクラッシュでぬけると登場するスーパーマン）はＭＳＸ版には出てこない。また相手の動きは比較的ＭＳＸ版のほうがおとなしいが、トレーラーはひんぱんに登場してくる。

これらをふまえて、高得点獲得のポイントをあげていこう。





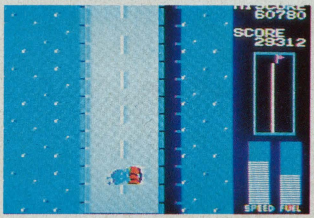
ポイント1 視点に注意！

いきなりあたりまえのことを言うな、などと思われるかもしれないが、どうもクラッシュが多いとか、カウンターのタイミングが遅れるような人は、まずこの点を見直すべきだろう。視点は遠く（画面上部）に集めすぎてもいけないし、自車の直前ばかり見つめていてもいけない。まずは遠方を見てコースのカーブの様子はどうか、つぎに来る他車の種類はなにか、またはボーナス（ＦＣの場合はレインボーカー、ＭＳＸの場合はボーナスハート）が来ないかを、素早く読みとる。そしてその他車の種類が、キワドイ幅よせをしてくるもの（ＦＣ版の場合は赤い車、ＭＳＸ版の場合は紫の車）だとわかったら、その車の動きを追い、それとともに目線を動かす。その車をかわしたときは、す



◀ボーナスカー(ＦＣ)、ボーナスハート(ＭＳＸ)。確実にとれ！

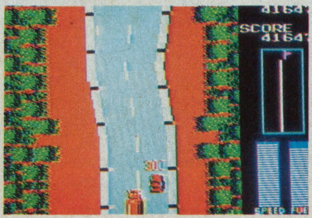
▼オイルをギリギリのところでかわす(ＭＳＸ)。



▼リアが流れた！　すぐに右へカウンターを当てろ(ＦＣ)。



▼トレーラーをかわし、ボーナスをとる(ＭＳＸ)。



でにまた遠くの様子をうかがっているようでなければならない。

ポイント2 ボーナスをとれ

ボーナスをとることは、たんにボーナスが得られるというだけでなく、FUELが増えるという大きなメリットをともなう。ボーナスが出たなら、ブレーキング、カウンターなどあらゆるテクを使って取るべきだ。MSX版の場合、ノンクラッシュでいくと、ボーナス得点が300→500→800→1000と増えていくぞ。

ポイント3 カウンター

これもみなさんよく知っているだろうから多くは書かないが、要するに車が接触したときにくずれた車の体勢を、車のおしりが流れたのと同じ方向にハンドルを切ってたて直すことだ。このフィーリングは、FC版は、カウンターを当てるタイミングが少々おくれてもだいじょうぶ、MSX版のほうが素早い逆ハンドルが必要、といった感じだ。

FCに慣れていたオレは、最初MSXに乗ったときにはうまくカウンターが当てられずにヒヤリとしたが、今ではFCのほうではもの足りなくなってしまった。まだ片方しか乗ったことのない人は、もう一方のマシンも試してみるとおもしろいだろう。

ポイント4 セーフティマージン

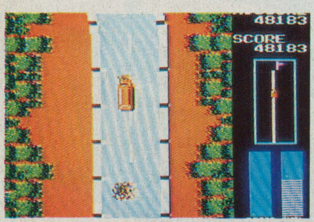
さてこのカウンター。おしりが右に流れた場合、ハンドルは右に切って体勢を整えるわけだが、このとき当然右側にスペースがなければ縁石とゴッツンしてしまう。幅よせ車をカウンターでかわす場合は、これを十分頭に入れておく必要がある。これを実践するには、ポイント1にも書いたが、相手の動きをよく見、先を読むこと。相手が見えたら、やみくもに動かずそのままの車線をキープ。そして相手が動き始めたら、その反対側に逃げるようにする。これだけ守れば十分なマージンがあるし、それよりもまず、カウンターを用いなければならない場面自体、ぐっと減ってくるはずだ。



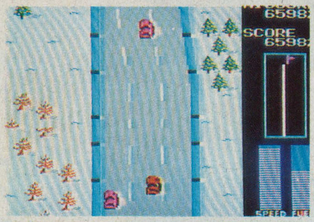
◀さあ、カーブだ。気をつけて行こう(FC)。



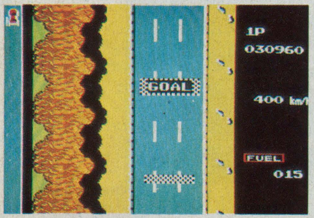
◀おっと、スピンだ。運を天にまかせるしかない(FC)。



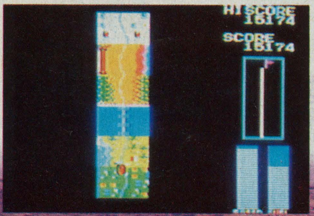
◀トレーラーには十分気をつけろ！(MSX)



◀氷原地帯をぬける。もうゴールは間近だ！(MSX)



◀やったぞ！ついにゴール通過だ(FC)。



◀1～6面の様子を見ることができる(MSX)。

ポイント5 ブレーキングポイント

オレの場合このゲームはほとんど全開でぬける。しかしブレーキは使うところがあるのだ。①せまい道のカーブ部分で、このまま行くとどうしてもカウンターマージンがとれないと思われるとき。②同様の場面でトレーラーが出てきたとき(MSX)。――トレーラーは車線にそって走るので、もしカーブでパスする場合は、こちらも慎重に車線を守る必要がある。③スピンしてしまい、どうしようもないとき。――手ばなしで運を天にまかせる！

めざせ！ チェッカーフラッグ

そのほか注意したい点を二、三。

FC版では工事現場に気をつけること。2、4面で現れるが、まん中をつっ走っていると必ずはまってしまうから注意。

またMSXの場合、トレーラー+オイルという組み合わせはおそろしい。トレーラーをパスしていくと、いきなり現れたオイルでトレーラーが横すべり！ マシンはつぶされてしまい、トレーラーはゆうゆうと去っていくのだ。こういう場合はしようがないので、そのぶんほかの場所でのつまらないクラッシュはさけるようにしよう。

あとはみんながドンドン走りこんで腕を磨くだけだ。がんばってほしい。

そうそう、コースを試走した門真市の大野誠クンから貴重な情報を得たので紹介しておこう。

「**トラックの音の変え方**を発見した!! まずラウンド4で最初のトラックにぶつからないようについて行くと、トラックは工事中のところで激突します。それをよけて、また400キロにスピードを上げると、消えたはずのトラックの音が聞こえます」



スーパーデッドヒート

タイトー

文／HKD

〝他車とのかけひき〟がモータースポーツ・プレイの奥行きを深めた！

4人がおのおのハンドルをにぎり、熱い火花を散らす！　競りあいが終われば、レーサーはたがいに相手の健闘をたたえ、友だちの輪ッ。



▲見たかっ！　これがスーパーデッドヒートの筐体の全貌だ！

まさにスーパーレースだ

「うおーっすげえ！　これが〝スーパーデッドヒート〟かあ――」とBEEP特派員のボクは、タイトーグランプリサーキットコースに来て思わず叫んだ。

ボクを含む4人の取材班は、前日の激しい雷雨で、取材は無理かとおそれたが、いざサーキットに立つと、コースの一部が多少水につかっている程度で、テストレーシングはできそうだった。

「今回の取材では、レースマシンの性能を調査、いろいろなテクと隠れテクを発見、それを誌上公開する」という使命を受けたボクたち。「今度のマシンはかなりすごいらしいぞ」とポールポジションや、F-1マッハのうまいNが言った。

「まぁいいんでなーい」とはのんびり屋のS。彼は「エンドレスレースゲームの神」の異名を持つ。ターボやモナコグランプリを得意とする。

10時、いよいよ開会式。「マシンの登場です」とアナウンスの声。次の瞬間、われわれは言葉を失った。な、なんと、モニターが4つ、ハンドルも4つ、アクセルもギヤも4つ、すべて4ずくめ。「まさか、そんなバカな……」と、取材班最後のひとり、Tがひざまずいた。Tは「三面鏡の鬼」の名をほしいままにする。TX-1のテクでは、彼に匹敵するのはH・S、へげえつぐらいだ。「とにかくすごい。さあ行くぞ」ボクはマシンに向かって走った。他のヤツラもすごい目でマシンをニラミつけている。間もなく、今回のレースの主催者、MTJ氏より、マシンの説明があった。

「早速ですが、プレイ方法をご説明いたしましょう。プレイヤーは、まず、自分の車の色を選びます。色は青、赤、黄、緑の4色。選んだらコインを投入、ボタンを押すとゲームスタートです。このゲームは指定された数のラップを回り、全部走ると、1レースクリアとなります。ドラッグ、1ST～7TH、ファイナルのレースが用意されております。

初めにコースを選びます。みなさんの好きなように選んで、コースのレイアウトができます。4とおりのコースが順に出てきますので、好きなコースのところでボタンを押します。

もちろん、1人でも、2人でも、3人でも楽しめます。空いた席は、コンピュータがグレーの車を受けもってくれますから、心配ご無用。

このレースの最大の特徴は、〝みんなでワイワイ楽しめる〟ことです。しかも自分でコースを選べる、自車の性能が選べる等々。わたくしとしましてはコミュニケーションが深まるサーキット（ゲームセンター）を目標としました。見知らぬ人とすぐ遊べて、友だちの輪が広がる……というゲームです」



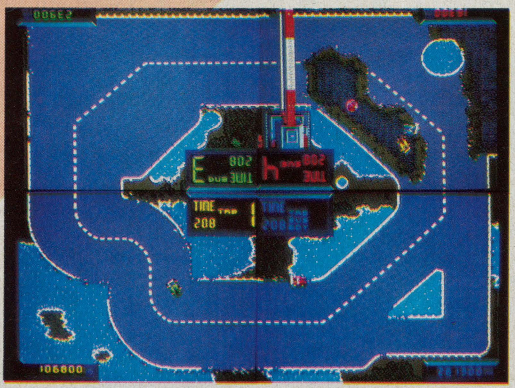
◀ドラッグレースをクリアしたら、自分の車の性能を選ぼう。



▶ライバルのアイツといっしょにスタートだ、ヤツには負けないぞっ！



◀うわーっ！　ゲート前でクラッシュしてしまった!!　不覚だっ！



▶これが「スーパーデッドヒート」の全画面。海の色がアザヤカだね。



▼ここは橋の下も上も通れる。もちろん橋の上のほうが早いが……。



▲ガードレールをぶち壊し、それ行け近道ホイサッサ！



走りの基本をマスターせよ

「それでは、コースの紹介をしましょう。ドラッグレースをのぞき、基本は4画面×8レースの32種で、各コース2枚ずつ隠れコースがあります(計16枚)。これを加えると48コース、ドラッグレースを入れればなんと52コースもの多彩なレースが展開されるわけです。さらに自車のバージョンアップができます。ドラッグレースをクリアすると、表が出てきて、各パーツをハンドルとボタンで選べるようになっています。パーツは4種類、次のとおりです。

Ⓔ＝エンジン　スピードが基本性能中もっとも速いが、スリップが激しく、思うままに操作するにはかなりの訓練が必要。

Ⓣ＝ターボ　加速度がよくなる。エンジンと両方持つと極端に速くなる。

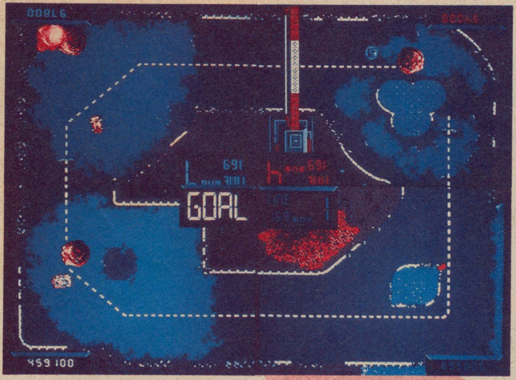
Ⓢ＝サスペンション　荒地、スリップゾーンに強い。コースに慣れないうちは、このパーツが無難。

Ⓑ＝ボディ　他車を強くはじきとばせる。相手を邪魔するにはこのパーツが一番。

ゲームはタイム制＋ラップ制のダブル方式、タイム内に全ラップを回らないとタイムオーバーです。

おっと、こんなボーナスが！

われわれもトライ、何時間も徹底的に走りこんだ。このテストドライブを終えてさまざまな発見をした。開発のMTJ氏が説明してくれた、あのパーツが、なんとコース上にマークで落ちていることがあるんだ。それを取ると、そこに書いてある文字のパーツが自車につけられる。4つ全部あつめると、スーパーカーになってムチャクチャ強くなってしまうんだ。しかも、スペシャルボーナスのターゲットも出て、取ると100万点、おまけにトップで走行していれば、2倍の点数に！　でも注意がひとつ、爆発したり、海に入っちゃったりすると、一番最初に選んで取ったパーツ以外はすべてなくなってしまう。十分慎重にレースを行ってほしい。



▲全画面写真第2弾！　ほとんど水たまりでハンドルをよくとられるので要注意。

隠れテクもバッチリと

では、全コースの説明をカンタンにしておこう。

●ドラッグ　障害物はなく、広びろとしている。

●1ST　海が出現。コースの形はさほど難しくない。

●2ND　山道のコース。何ラップか走ると、岩が落ちてくる!!

●3RD　雪山のコース。タイヤの山づみはなるべくよけて通ろう。当たっても死なないがジャマになるぞ！

●4TH　車体はまっすぐ！　ハンドルは切るな！

●5TH　スリップゾーンがたくさんある。ここでは、ハンドルを大きく切りすぎないように！

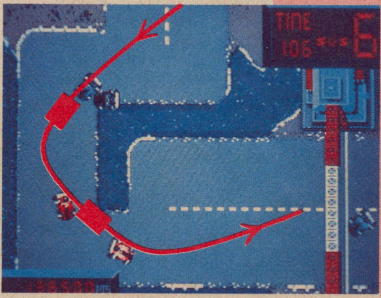
●6TH　ほとんどが障害物で構成されている。障害物競争!!

●7TH　急なヘアピンカーブが出てくる。全コース中比較的難しいコース。

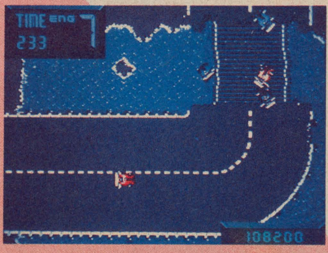
●ファイナル　とにかくカンタン。フルスピードで高速クリアだ！

ファイナルまでクリアすると、ものスゴイものが見られるぞ!!

なお、このゲームは1000万点まで出せる。君たちもチャレンジしてくれ！



▲第2コーナーカーブで一回シフトダウン、第3コーナーも同じくシフトダウン。



▲作りが不安定でヤバイ橋だ。ハイスピードで一気にクリアしろ！



▶おおっ美人！　ボクも仲間に入ってやっちゃおうっと！こんな楽しみもあるゲーム。



▼みんなでチーズ。左手前でVサインを出しているのが、ゲームの開発者MTJサン。



▲すごいっ！　画面上すべて金色だらけ！キミもこの画面を目指して頑張れ！

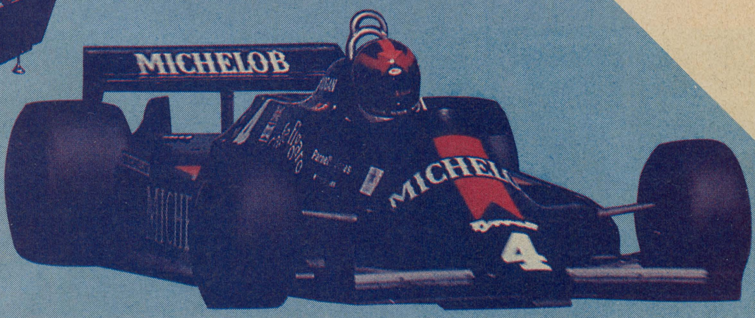
タイヤの煙とスリップ音から、コースアウトの限界を知ることができるゾ！

クラッシュすると、時間のロスが大きい。横転してもあきらめずに、ハンドルを操作すれば、クラッシュをさけられるかも……!!



TX-1 V.8

辰巳電子工業
文／HKD



衝撃のデビュー飾ったTX-1

3画面マルチスクリーンで迫る大迫力！

初めて見たとき、ボクはド肝をぬかれてしまった！　コックピットに座ると、とても視界が広い。

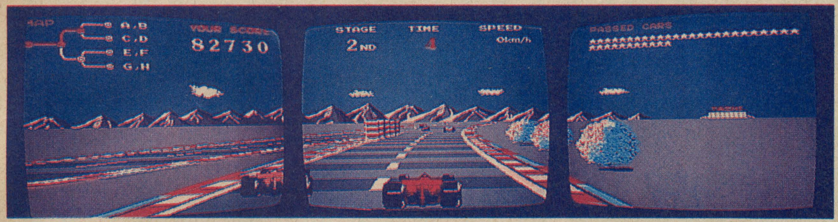
このTX-1が世に出たころは、まだ「ポールポジション」レースが人気を得ていた。しかしっ、しかしだっ！　ボクはTX-1にひとり感動してしまっていた。

「うおおっ！　これこそオレの望んでいたマシンとコースだっ！」

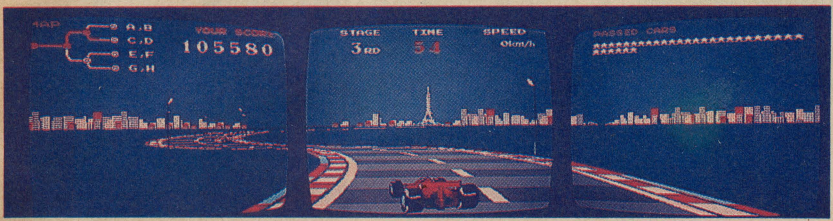
周囲のレーサーたちは、「あんなのポールポジションにテレビモニターを、わざと2つつけただけじゃないか。面白くもなんともないよ」と笑い飛ばした。ボクは周囲から孤立したものだった。

しかしTX-1は、かめばかむほど味がでるゲームなんだ。急ハンドルをとればスピンする、ヘアピンカーブではちゃんと減速して、ハンドルの切りこみ角度を合わせないといけないし……。とにかく本物のF-1のレーシング・テクを駆使しきるビデオゲームなんだ。TX-1のこと、少しはキミにも理解してほしいな。

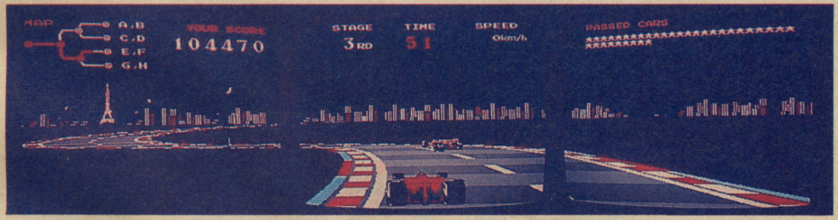
今回はBEEPの依頼を受け、TX-1のバージョンアップタイプ、TX-1V・8で思う存分走りまくってみた。そのレーシング・テクなどをレポートしよう！　なお〈V・8のみ〉と書いてないテクはTX-1でも使える。



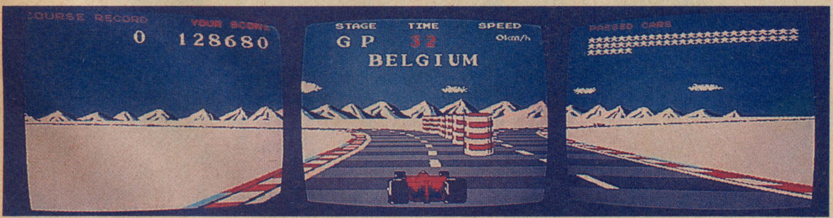
やった！　もう少しでチェックポイントだ。タイム内に走り切れ！



海上を走るなんてステキ！　遠くには街並も見える……。



さっきと変わって今度は夜。ビル街のネオンが目にしみるぜ。



雪景色がきれいなベルギーに到着。ゴールまでもうすぐだ！



やった！　イタリアへ来たぞ。ゴールマークも歓迎してくれてるぞ。

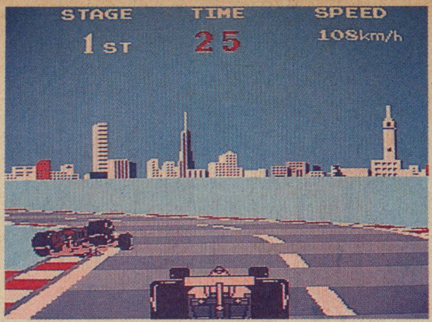
（▲画面はTX-1のもの）

初級者へのアドバイス

初級レーサーは、ヘアピンカーブで、すぐハンドルだけに頼りがちだが、じゅうぶん減速してからコーナーへ。そしてコーナーの頂点で一気に加速をすればよい。

●〈V・8オンリー〉他車と接触すると、最高速度で走ってた場合、2回は横転するぞ。このとき、カウンターをあてないとクラッシュし、タイムが鬼のようになくなる。

●〈V・8オンリー〉チェックポイントを通過してから、右の枝道ならコースの右側、左なら左側に紅白のドラムカンが。右に入ったらコース左側、左に入ったらコース右側に自車を持っていこう。

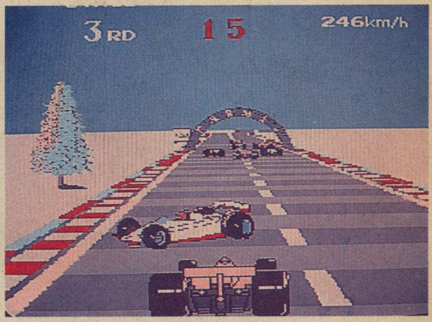


前方事故車に注意。カーブのアウト側を走らないとクラッシュだ!

中級者のためのテクニック

●〈V・8オンリー〉事故車に注意しよう。かなりテクのあるレーサーだと、コンピュータが自動的に事故車を出してくるぞ。この前に警告としてイエローフラッグが出て、サイレンが鳴る。このときレーサーは間髪をいれず、センターラインを含むカーブのアウト方向を走らなければならない。もしもインを走ると、事故車に大当たりだ!

※イエローフラッグ――実際のF-レースでは、このイエローフラッグが出たら、全車徐行をしなければならない。しかし、このゲームでは……!?



こんなところでスピンなんかするな! ぶつかるっ!!

上級者に㊙テク公開!

ここまでやっている人はかなりのやりこみようだ。でもそういうトップレベルで走れるレーサーになるほど、コンピュータはイジワル(?)な仕掛けを出してくる。そんなシカケに泣かされてきたBEEPERたち、もう安心せよ。スーパーテクをドッサリ教えちゃおう。こいつをマスターして、タイムを10秒縮め、ぐっとスコアをのばそうぜ。

●〈V・8オンリー〉飛び越しジャンプ!!

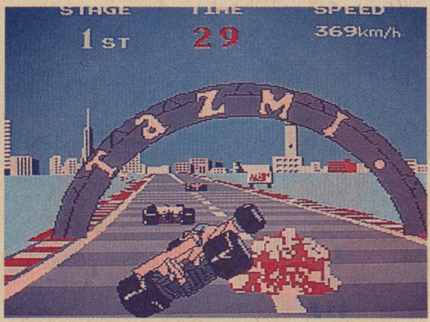
前方を、3台またはジグザグに他車がフォーメーションを取ったりして、絶対ぬかせそうにないとき、後方真正面からぶつかれば、なんと自車がジャンプ! しかもスピードが落ちないっ!! だが一つ注意を。真正面よりずれると、少しスピードが落ちるぞ(あまりずれてアタックすると横転するぞ)。

●プッシュ

やはり前方をふさがれたとき、後ろからどれか1台にぴったりつけると、その車は驚いて急にスピードを上げて逃げちゃう。

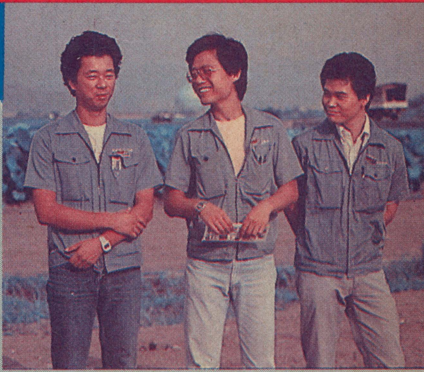
●〈V・8オンリー〉他車のスピン、爆発に注意。

とくに調子よく進んでいると、ステージ2からは、前方の車が前ぶれなくスピンしたり、大爆発することがあるんだ。「わき見運転事故のもと」だぞ。



あちゃー、横転しちまった。このあとすぐにカウンターを当てろ!

発見! TX-1シリーズ開発スタッフ TATSUMI



TX-1シリーズは多くのゲームセンターにおかれ、今もプレイヤーに親しまれる人気ゲームだ。しかし開発スタッフの実体は今もベールに包まれたままだ。

そこでわがBEEPは、新幹線、近鉄線を乗り継ぎ、遠く奈良県橿原市にある辰巳電子工業へと取材を敢行した。

意外にも、ハイグレードなビデオゲームを生み出す辰巳の建物は、大和地方の広々とした景観のなかに建っていた。そして迎えてくれた開発スタッフは、心優しそうなオニイさんたちだった

社長の夢のなかで「3面モニターのゲームを作りなさい」と神様のお告げがあって、TX-1が誕生したのは有名な話だが、社長から「3面モニターのゲームを作れ」と指示されたとき、驚いたのは水尾さんたち開発メンバーだった。たんにモニターを3つにする以上のいろいろな苦労があったようだ。

ゲーム性を高めるには、カーレースを十分につかんでいなければならない。車を2、3時間飛ばし、鈴鹿サーキットへは何度も足を運んだ。コース見回り中に豪雨にあい、奥田さんが山林のなかで行方不明になることも。いやはや、ゲームデザイナーもつらいね。

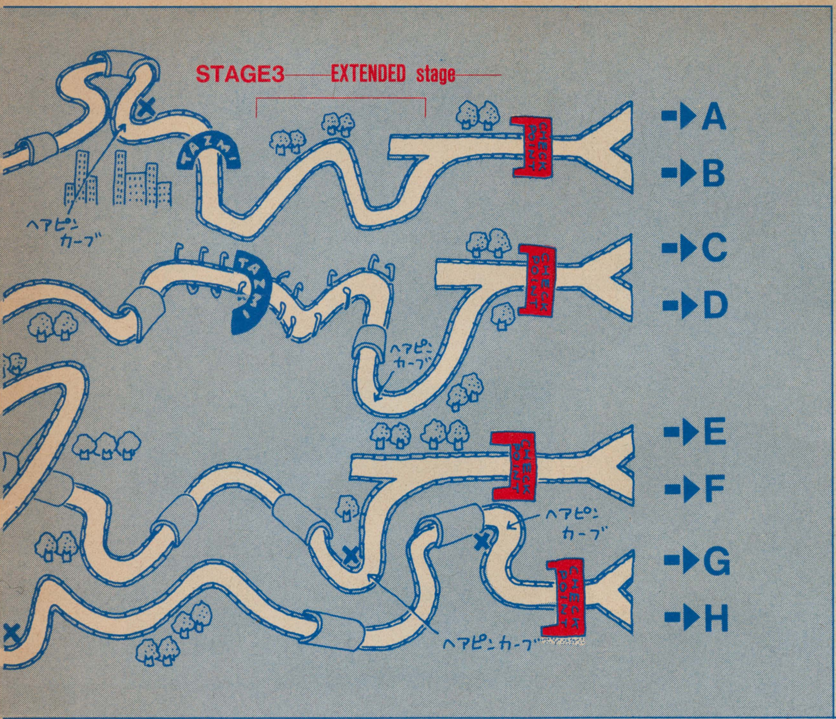
むろんスポーツカーの設計理論など、自動車工学の本や、プロレーサーの本などもたくさん読破した。数えきれないほど繰りかえしたブレーンストーミング。走行距離に応じてタイヤのグリップを減らす、という画期的な方法も、このなかから生まれた。

会社の周囲は、田んぼが広がり、古代神話に登場する大和三山のような山がぽつりぽつりとある。こんなのどかな田園で、おいしい空気を胸いっぱい吸いながら、若いデザイナーたちは、つぎの大企画を練っている。辰巳のこれからのゲーム、しっかりマークしよう!!


▲水尾さんはスポーツマン


▼プログラム担当の小谷さん


▲愛車ガゼールを飛ばす奥田さん



●〈V・8オンリー〉ターボ!?車に注意

「カンタンだな、さあブッちぎりだあー」などとやっているとき、自車をぬいていこうとする車が出てくる。でもその加速力はたいしたことがないので、しばらくすればペースダウンして、他車と同スピードにもどる。とはいえ、この不意うちの運転はほとんど変態だ。

●グリップ力はすべてのステージで同じじゃないんだぞ!

このマシンは前にふれたとおりほとんど実際のF-Iと変わらない。そのため高速で何分間も走っていると、タイヤがすり減り、マシン自体の接地能力も弱まってくる。マラソン競技と同じようなことが、このゲームのF-Iにも起こるんだ。もっともその差が出てくるのが、カーブ(とくに急カーブ、ヘアピンカーブのとき)。もしステージーのあるカーブを時速300キロで回ったとする。そしてステージ4でまったく同じカーブが出てきたとき、ステージ4のカーブは時速300キロ以下で回らないとコースから自車が出てしまう。

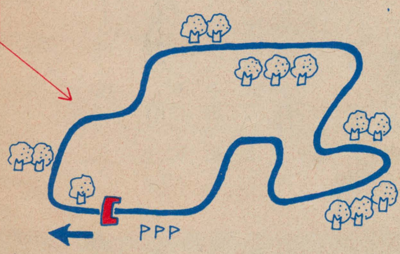
●ゲームが始まったらギアを絶対ローに落とすな! これはゲーム以前の問題だ。

よくヘアピンやカーブ、自車が危なくなると、すぐギヤを落とす人がいるが、これは、プレイしていて一番なさけない。肝に銘じてほしい。

STAGE4.5——GRAND-PRIX stage

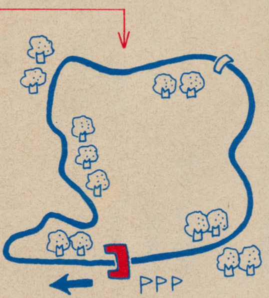
[C] EAST·U.S.A.〔2周〕

べつに、ボクは難しいとは思わないんだが……。でもヘアピンが2ヵ所続くのはかなりキツイ。スピードを落とさずに回るのは、ボクでも至難の技! 頑張ってチャレンジしてくれ。



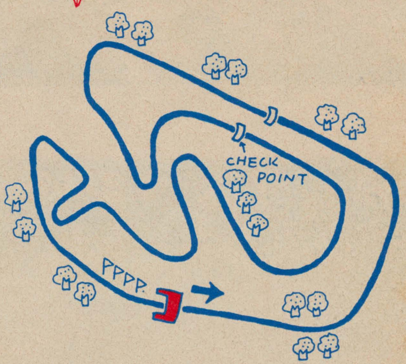
[B] NETHERLANDS〔2周〕

カーブの小さいコースが多い難関。中でも第一コーナーの連続カーブは難所中の難所だ!! ヘアピンカーブはオーストリアコース同様一つもないが、カーブを曲がりながら平均速度を保つのはかなりのテクが必要。このあとも難コースが続く。



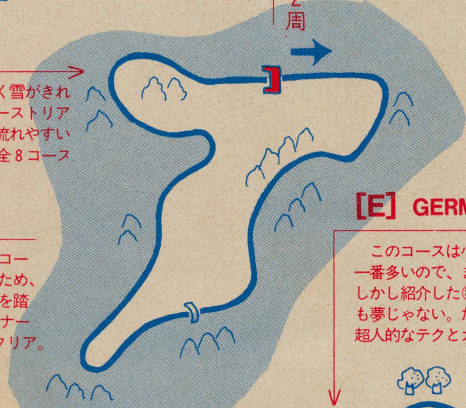
[A] BRAZIL〔1周〕

ついに出たハイレベル、変態コース! ヘアピンは全8コース中最高っ、しかも他車もかなりいやらしいテクを発揮! おまけに大きすぎるのか1周しかできない(ちなみにドイツも1周だヨ)。とにかく全精神とテクを使ってクリアをめざせ!!



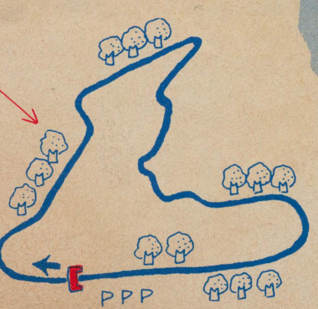
[F] CANADA〔2周〕

ここのコースもオーストリアと同じく雪がきれいである。違っている点といえば、オーストリアよりも、雪が多いためか、少し自車が流れやすいことか。注意しよう。ウワサによると全8コース中一番ラクという話も……。



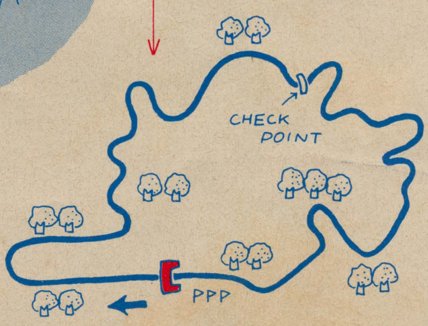
[G] MEXICO〔2周〕

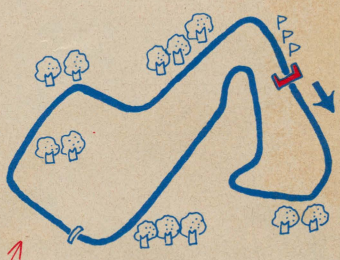
中レベルのコースの中では、かなり難しいコース。第1コーナーは見ためよりキツイ。そのため、ふつうのヘアピンより心持ち多めにブレーキを踏んでおいたほうが安全だ。中ほどの連続コーナーは確実にブレーキを踏みながら、落ちついてクリア。



[E] GERMANY〔1周〕

このコースは小きざみなカーブが全8コース中一番多いので、まともに走るのはほとんど不可能。しかし紹介した㊙テクを、2、3回使えばクリアも夢じゃない。ただふつうにクリアするとしたら、超人的なテクとカンが必要だぞ!

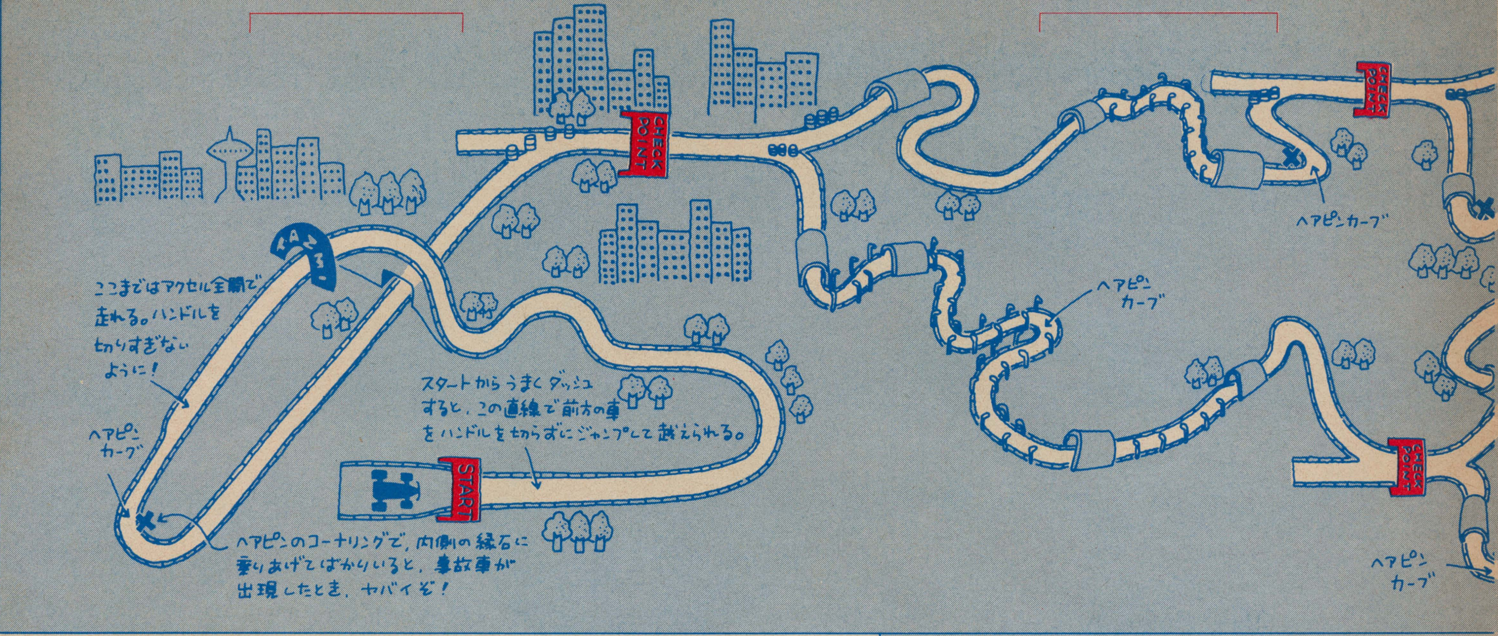




[D] ENGLAND〔2周〕

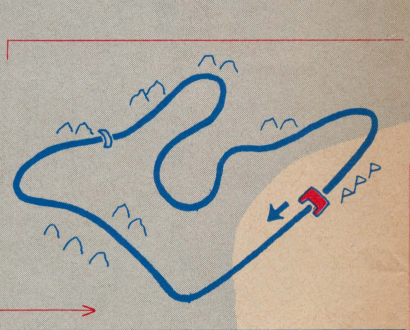
ヘアピンカーブが1つもないのでカンタンだ。ただし、自車のグリップ力はかなり落ちているので、急カーブなどはヘアピンカーブ並に気をつかわなくてはだめ!

TX-1 V.8全コースマップ



[H] AUSTRIA〔2周〕

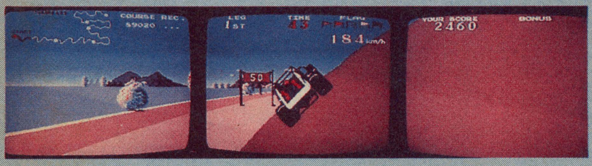
コースそのものは、ゆるやかなカーブで構成されている。雪景色がたいへんきれいで、あたり一面真っ白。木々も雪化粧をしていて見ごたえがある。でもひとつ注意してもらいたい。それは、寒さで雪道が多少凍っていることだと思うんだが……。



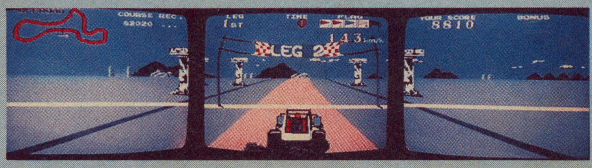
各コース徹底研究

さて、上と右のコースマップを見ながら読んでほしい。まず、レベルボーナスは、コースの難しい順に高くて、8位・オーストリア、7位・イギリス、6位・メキシコ、5位・カナダ、4位・アメリカ東部、3位・オランダ、2位・ドイツ、1位・ブラジル、の順だ。コースレベル順にチェックポイントボーナスは高いので、ブラジルを走れば最高点がもらえる。でもカンタンにゴールはできないぞ。ゲームやコースに慣れるため、最初は一番やさしいオーストリアの完走を心がけよう！　とにかくレーシングゲームは、普通のゲームとちがって、何回もチャレンジして体で覚えていくものだ。冷静に落ちついて、一歩一歩、ゴールを目指すことが、本当の必勝法だ。

TATSUMIのニューゲーム バギーボーイ


ひえー、こんな所も走れちゃうなんて！


あぶない、あぶない！　大木が道に倒れる！


コース2周目に突入だ。さあ、あと3周でゴールだ！



辰巳電子の3画面マルチスクリーンゲームの第3弾「バギーボーイ」がいよいよ出る。バギーを操り、オフロード、東、西、南、北の5コースを走るゲーム。初めての人はオフロードから走ろう。

このゲーム、いろんなテクが使えるのがうれしい。そのいくつかを紹介してみよう。

●基本テク

色のついたゲートを通ると得点。表示された色のとおりに旗をとると1000点。サッカーボールをけとばせば2000点。

●応用テク

ころがっている丸太を踏むとジャンプ！　そのときは2倍の得点に。小石を踏むと片輪走行できる。このときの得点も2倍。道路の中央を走るほうがスピードが出るぞ。

●㊙テク

5本そろえた旗が七色に光っているあいだは、どの色の旗をとっても得点が加算される。各コースに10コぐらいある隠れサッカーボールをさがして、得点をアップさせよう。

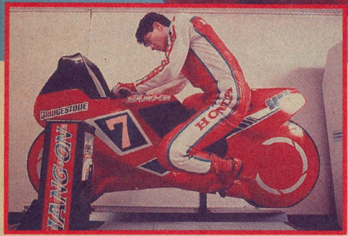
まだまだ、たくさんテクがあるけれど、今回はこれまで。キミも3画面のバギーゲームに、チャレンジしてみよう！

モーターサイクルレースの最高峰！グランドチャンピオンの栄冠はだれに？

ハング・オン

セガ
文／HKD





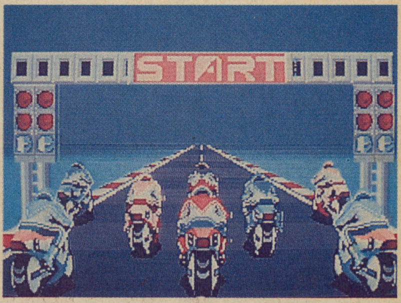
それ！ 思いきり体を倒しハングオン走法でコーナリングしろ！ アクセルをにぎる手に汗がにじむ。体で覚えろ！ 決め手は体力だ！

パワフルなマシン性能

今、街はモーターサイクルレースのウワサでもちきりだ。もちろん、「ハング・オン」のことさ。セガが自信をもって設置したコースとマシン――こいつはタダモノではない！ オレも何度もトライしてみたが、たしかにこの「ハング・オン」、今までのモータースポーツゲームの常識をくつがえすものだ。オレに言わせてもらえば、変態ゲームといいたい。だってゲームを「からだで体験できる」なんてのは、ゲーム史上初めて。それだけではない。このゲームの注目すべき点はほかにもある。グラフィックス(絵)は、これまでのゲームのなかでもトップクラスに入るほどすばらしいものだ(個人的にはグランドキャニオンコースがいちばん好きだな)。テーカンも真ッ青!! コインを入れると「HANG ON」って文字が回転しながらせり出してくるデモ、その下に出てくる「SEGA」の文字（ちなみにこの文字の出かたも何種類かあるんだ）、初めて見たときは、「うおー、これがぐらふぃっくすというものかぁー」って、ひどく感動したね。あとサウンドだよ。あのメインテーマを聞いてると、まわりのことを忘れて思わず口ずさんでしまう。事故ったときでも、追いぬいていく他車の「ウオン、ウオン、ウオン」っていう排気音が、なかなかリアルで聞き入ってしまうぐらいだ。

それからこのゲーム、じつは2種類あるんだ。この2種類ってのがまったくちがっていて、タイプI「ライドオン・タイプ」、タイプII「シットダウン・タイプ」の2つとなっている。もう少しくわしく説明してみよう。ライドオン・タイプ（以下Rと略）っていうのは、ほんとのバイクのマシンにそっくりな筐体が台座にくっついていて、やたらとデカイ。しかも1ゲーム200円で、プレイ代が鬼のように高いのだった。でもそのぶん迫力は満点！ ほんとうに自分がバイクに乗っているかのような気分が味わえるのだ。おまけにスピーカーもすごい。な、なんと4つもついているんだ。とにかく200円出すだけの価値は十分ある。

反対に、タイプIIのシットダウン・タイプ（以下S）はRタイプとはちがってかなり迫力は落ちてしまう。しかしハンドルがほんもののバイクと同じように左右に倒せるようになったこと、コースがまったく別であることなど新しい要素がいろいろ加わっている（ち



▲さあスタート！ ゴールまで突っ走るぞー。

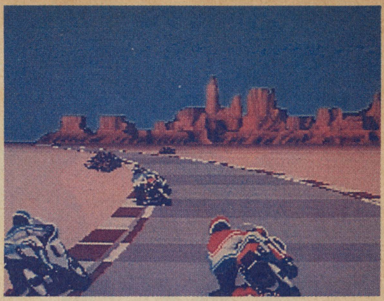
▼水平線いっぱいに広がる雲が雄大なシーサイドコース。





▲凍ったような雪山がきれいなアルプスコース。

B I K E



▲日に焼けた岩はだが熱く感じるグランドキャニオンコース。

またのゲームセンターでは、このタイプのものが多い)。ゲーム料金はすえおき、100円だ。しかしゲームのレベルは、こちらのほうが2〜3倍ぐらい難しくなっているんだ。

とにかく難しい。第1に、急カーブ、短いカーブがえらく多い。第2に、他車の出現・コース、フォーメーションがたいへんいやらしい!!(オレは、コースいっぱいに他車に5台並ばれてゴールできないというヒドイ目に、1度ならずあわされた。セガさん、これはないぜ!)せっかくゲーム自体はすばらしいっていうのに、こんなことってあるのかよー、オレは声を大にして言いたいね。

しかしまあ、どっちにしても、Rタイプ、Sタイプともにいいゲームだと思う。BEEPERのみなさんには、ぜひ両方ともゴールインしてもらいたいものだ(ただゴールインするのはかなり難しいということをここで言っておこう。ほんとに難しいんだぞー。オレだってゴールするまでにいくら使ってしまったことか……)。おっと、話が横道にそれてしまったが、とにかく、遊(プレイ)、絵(グラフィックス)、音(サウンド)三拍子すべてそろったハング・オン。このイカしたビデオゲーム(いや、マシンといったほうが正確かもしれない)みんなで楽しもう!!

レースルール

さてゲーム内容の説明がまだだったね。かんたんにいうと、プレイヤーは全5ステージ(アルプス、シーサイド、グランドキャニオン、都会の夜、サーキット)を規定タイム内にクリアすればいいのだ。とはいえ、そうかんたんにはコンピュータだってクリアさせてくれない。話はそれるが、タイムの初期設定は、Rタイプで80秒、Sタイプで70秒(標準設定)だ。テクニックを駆使して5ステージ、オールクリアしよう!

ちなみにゴールすると、残りタイム1秒につき100万点のボーナス(0・5秒まで計算してくれる)と、絵のきれいなグラフィックス(4〜5秒表示される)でコンピュータが祝ってくれる。

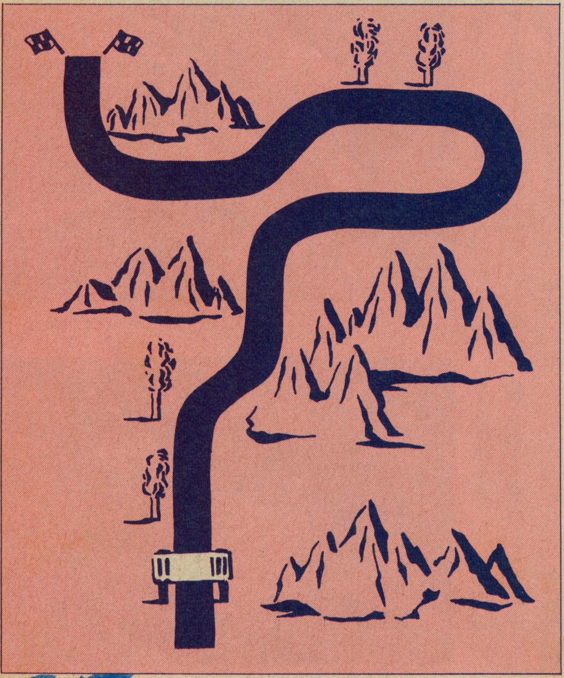
基本のプレイはこれだけだ。

これが必勝テク

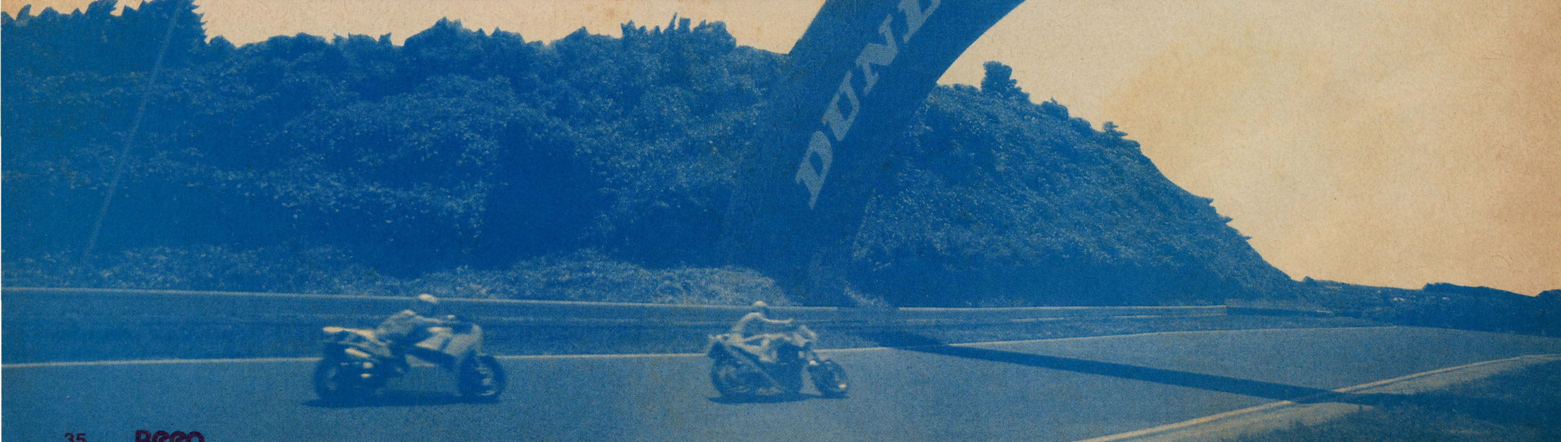
❶ライドオン・タイプ

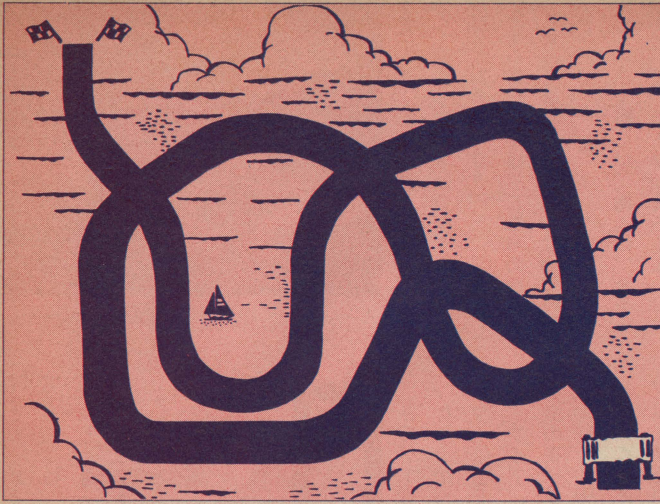
こっちのタイプは、なにしろデカくて、ハンドルではなく筐体そのものを傾けるタイプだから、体力が勝負だ。もし自分が左に曲がりたくても、力がたりなければ曲がりきれなくなるってこともありえるわけ。とにかく、アクセルはふかしっぱなしにしなさい。おまけに言っておくと、少しでも早く行こうと思ったら、当たりまえだけど、インコースを走ったほうがいいね。でもまあ、Rタイプのほうは、それほど注意することが多くない。では、コース別に説明しよう。

❶アルプスコース

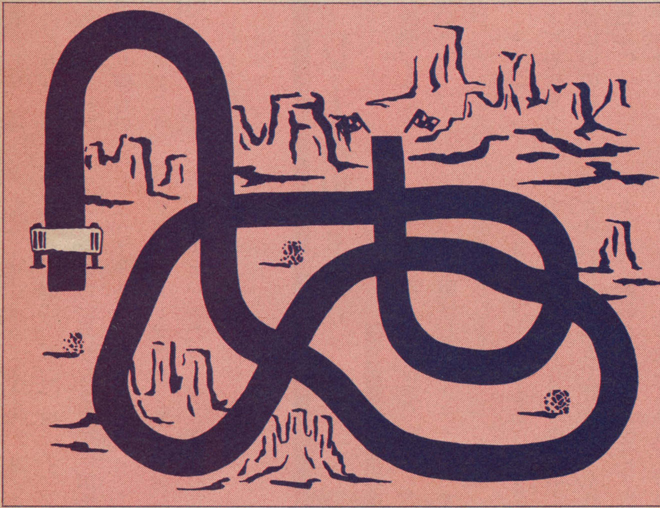








⬆シーサイドコース



⬇グランドキャニオンコース

●1面〔アルプスコース〕

ほとんどが直線コースなので、そんなに気を張ることはないが、カーブを曲がるときはかなり体をななめにしないと、曲がれないときもあるから注意。

●2面〔シーサイドコース〕

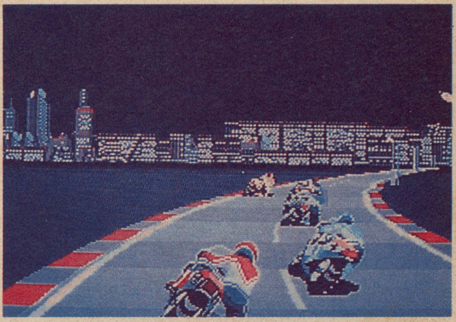
1面とうって変わってカーブが多くなる。とくに5回目のカーブはかなり急角度なので要注意だ。また8回目のカーブは長いので、アクセルレバーを微妙に調節しながらクリアしよう。9回目のカーブは、さらにキツイ!! 確実にアクセルをもどしつつ走りきれ!!

●3面〔グランドキャニオン〕

急カーブがほとんどというこのステージは、カーブ前でアクセルを1回下げ、カーブを回っているあいだ、アクセルを小きざみに変えて乗りきる。このテクはかなり強いぞ。

●4面〔都会の夜〕

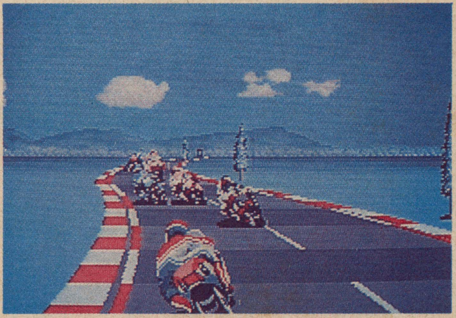
この面では、小きざみなカーブをうまく切りぬけるのがポイントとなる。あまりムリをせず、かえってブレーキで減速したぐらいのほうがいいようだ。



▲よく見ると、これは新宿のビル街? 都会の夜コース。

●5面〔サーキット〕

そんなに難しくはないが、中盤のえらく長いカーブをいかに走りぬけるかがポイント。そこさえクリアすれば栄光のゴールだぞ! さあ、体力をつけてゴールインを目ざそう!



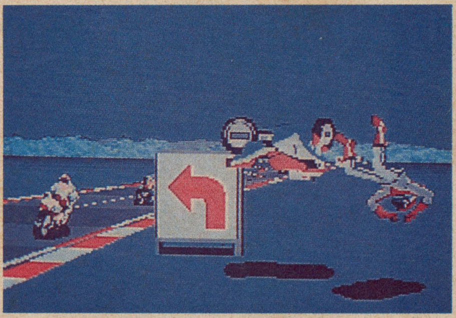
▲レーシングスピリッツが燃えるサーキットコース。

❷シットダウン・タイプ

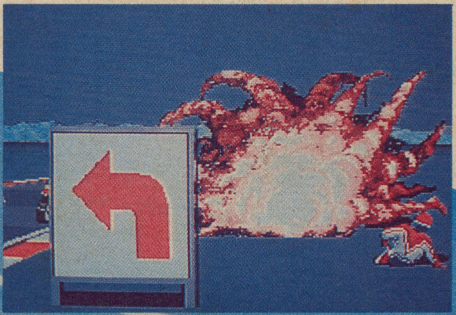
こっちのほうは、とにかく難しい。ステージごとの攻略法はとくにない。そこで基本テクをいくつかのせてみた。ここにのせたテクニックは、Rタイプにも使えるものばかりだから、応用してほしい。

〔ファーストインアウト〕カーブに入るまえにスピードを十分に落としておき、カーブを曲がっているときにアクセルを上げていく。ただし、このテクを使っているようじゃ、ゴールはおろか、第3ステージにも行けないかもしれない。

〔アウトインアウト〕カーブの入り口ではアウト側を走り、カーブではもっとも内側を、そしてカーブの最終のほうではまたアウト側へ出ていくというもの。



▲うわー、事故ってしまった。空中を飛んだかと思うと……。



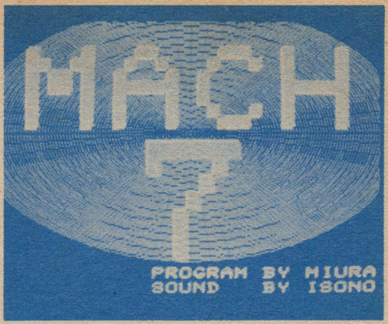
▲マシンが大爆発!! ころんでないで早く逃げないと……。

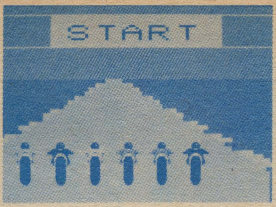


シフトアップ、コーナリング、切りかえし――レースのかけひきを楽しもう！

コムパック●FM7
マッハ7

文／月川淳





▲冷静にいけ！ いよいよスタートだ。



▲深くバンクさせたハングオンでアウトからしかける。

旋回性能にやや難があるものの、パワーバンドに入ったときの加速は強烈だ！

本格的なバイクシミュレーション

サーキットに響きわたるエキゾーストノイズ。人がそばにいたならば、耳をふさがずにはいられないだろう。だが、それとは反対にオレの心はしんと静まりかえる。息をひそめて、目前のスターティングシグナルを見つめる。だれよりも前を走る。後を追ってくるヤツにぬかせはしない。前を走るヤツはブッチギッてやる。ただそれだけだ。

このFM-7用のバイクスプリントゲーム、マッハ7は、かなり本格的なバイクシミュレートゲームだ。レースのかけひきは十分に楽しめる。まずマシンの素性からあかしていくと、エンジンは推定125馬力強。水冷2ストローク4エンジンだ。パワーバンドに入ったときの加速は強烈だが、そのぶんシビアなシフトテクニックが要求される。ミッションは3速のノンクラッチシフトだ。ただ旋回性能においてイマイチという感じがするものの、十分な戦闘力を持つマシンだ。

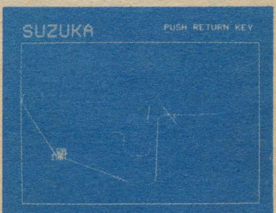


▲不気味に並走するアードレイ兄弟。

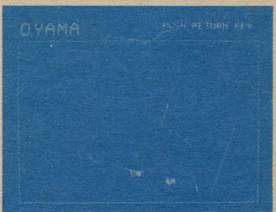
つぎにコースだが、小山、鈴鹿、富士、若林、筑波の5つのコースがインプットされており、またコンストラクション機能もあるので、自分の好きなコース造りを楽しむこともできる。ではこのマッハ7を操るうえでのポイントを説明してみよう。



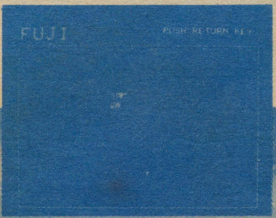
▲こいつには心してかかれ！トゲニシアだ。



▲鈴鹿のコース図。ヘアピン、スプーンカーブとポイント多。



▲小山コース図。切り返しがポイントだ。



▲富士スピードウェイコース図。

ポイント1 シフトアップ

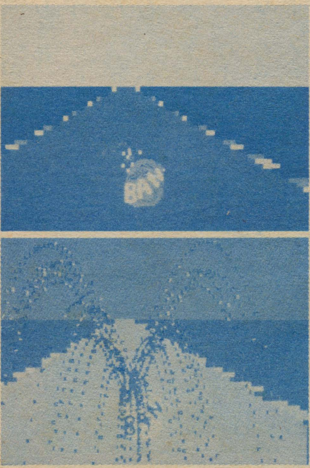
マッハ7で十分な加速を得るには、的を得たシフトアップが重要だ。スタートからいくと、シグナル点灯とともに1速で約80km／hまでひっぱり、すばやく2速にシフト。そして220km／hまでひっぱり3速にシフト。当然スロットルは全開だ。このポイントを守れば、ルグラン、アードレイ兄弟を一気にブッチギり、3番手につくことができる。コーナーで減速したときも前記のパワーバンドに入るようにシフトをしてやる。

ポイント2 アウト イン アウト

たとえば左コーナーの場合、コーナー入り口で道路の右はしにつく。そして、カーブが一番きつくなる点でちょうど左はしを通るようにラインを選ぶ（この点がクリッピングポイントだ）。こうすることによってラインを大きなR（半径）でえがくことができ、コーナリングスピードを速くできる。

ポイント3 切りかえし

このマシンにおいて旋回性に問題があることはさきに述べたが、このことを十分頭に入れ、素早い切りかえしをすることだ。たとえば左コーナーをフルバンクで通過中に次の右コーナーが目に入ったなら、クリッピングポイントを過ぎた時点で右側にバンクさせようとしなければならない。



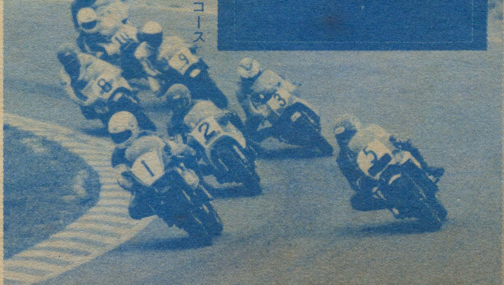
▲クラッシュ後の運命は、これだ。きみのマシンはさけることができるか。

ポイント4 スロー イン ファーストアウト

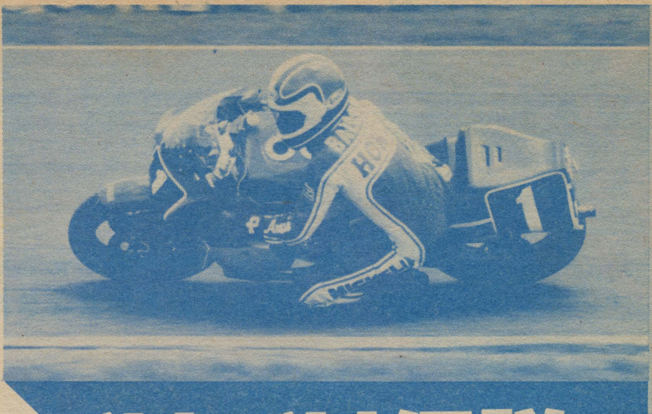
コーナリングに入るまでに十分な減速およびシフトをしておき、クリッピングポイント通過後にスロットルをあけていく。

だいたい以上の点に気をつけていけばよい。ポイント1によりまず3番手につく。ポイント2、3、4を守れば順位が下がることはないはずだ。ただし2位以上に上がるには、場数をふんでレースのかけひきを学ぶしかない。それにはコンストラクションモードをうまく使うとよい。直線だけのコースや切りかえし練習用のスラロームコースなどをつくって、うでをみがいてほしい。

Good Luck！



教習所でみっちりウデをみがいたら、国際コースにチャレンジ!



バリバリ伝説

ポニカ●FM-7/NEW7/77

文/月川淳

後ろから来るヤツにぬかれるのは大きらいだし、自分より前を行くヤツはぬきたくなる。走る以上は世の中で一番速い男になりたい。



まず教習所へ

この「バリバリ伝説」は今までにないバイクシミュレーションだ。これは操作系を見てもらえばわかるが、本物のオートバイとまったく同じなのだ。クラッチに、ミッションは5速。アクセル、ブレーキ。あとはバンクさせるためのキーだ。実際に運転したことのある人には説明はいらないだろうが、運転できない人でも少し慣れれば動かせるようになると思う。

このゲームでは、まずはなんと教習所に入所する。そこでひととおりの操作に慣れたらライセンスナンバーをもらう。そしてコースに出るわけだが、ノービス、B級、A級の3コースあり、それぞれ練習走行とレースができる。

それでは、初めての人にもわかるようにひととおりのしくみと操作を説明しておこう。

まずエンジンからタイヤのあいだには、クラッチとミッション(変速機)が入る。クラッチにはONとOFFの状態があり、ONでエンジンの動力はミッション、タイヤへとつながり、OFFでは切りはなされている。つまりギアチェンジのさいに、いったんクラッチをOFFにし、チェンジした後にまたつないでやればいいわけだ。

アクセル、ブレーキについては説明はいらないだろう。

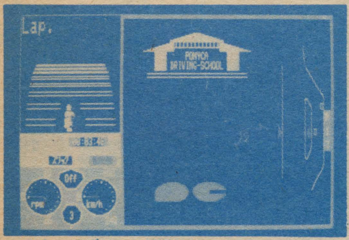
エンジンは押しがけで

エンジンをかけるときには「押しがけ」という方法をとる。クラッチをOFFにし、ミッションを3速に入れる。そしてマシンを押す(7と8のキーを交互に押す)のだ。このときクラッチはOFFだから、タイヤは回っているがエンジンは止まったままである。マシンに勢いがついたら一気にまたがり、クラッチをONにする。するとエンジンとタイヤがつながり、エンジンがかかるというわけだ。

これでいちおう動かせたものの、速く走らせるにはまだまだポイントがある。スローイン・ファーストアウト、アウト・イン・アウト(マッハ7参照)を守ることは当然だし、またエンジンの回転数にも注意。タコメーターのレッドゾーンに入れたり(許容回転数を超えている)、回転数を半分以下に下げたりするとパワーが落ちるから、そうならないようシフトしてやる。コーナーの手前で減速したときはシフトダウン。

失敗をおそれるな

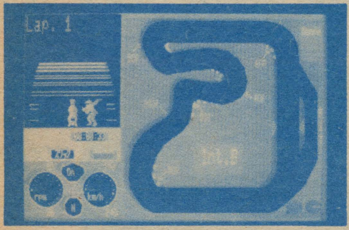
さあ、あとはどんどんコースに出ることだ。失敗をおそれるな。でもあんまりコケてると市川さん(メカニックのおじさん)のどなり声をあびるぞ。「ぶあっかもおん!」



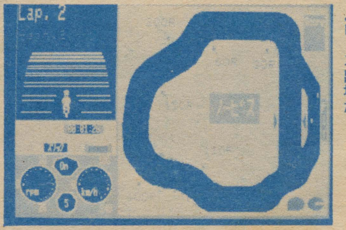
▲さあ、まずはこの教習所に入って練習だ。がんばろう!



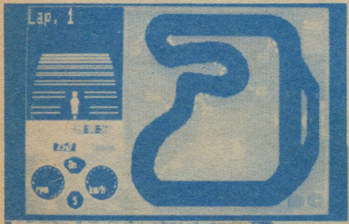
◀市川さん登場。「ぶあっかもおん!!」



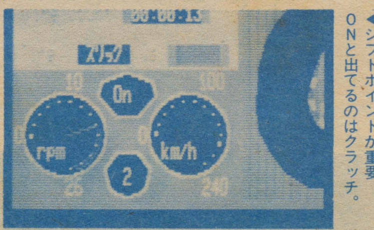
◀給油。いそいで! メカニックの太田君。



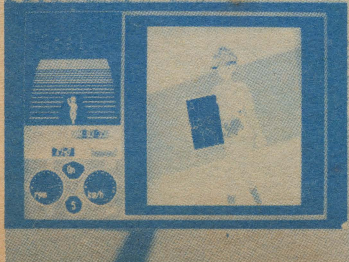
◀ノービスクラス。いよいよレース出場だ。



◀こちらはB級コース。スタートだ!

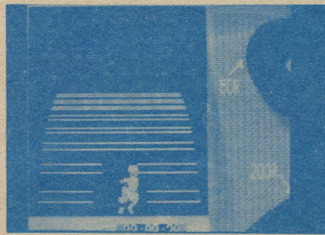


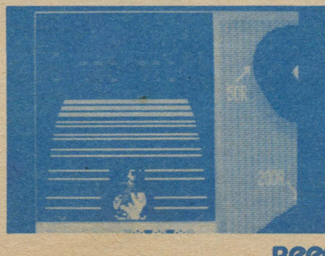
◀シフトポイントが重要。ONと出てるのはクラッチ。



◀GOAL! ピットボードにはメッセージが……







▶おおっとぉ。またまたこけてしまいました。

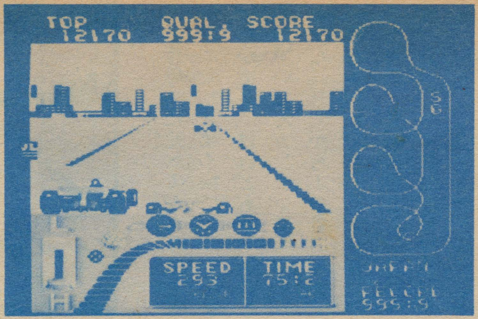
カリフォルニアの空の下、特別版Beepスピードウェイを走りぬけろ！

GPワールド

セガ●SC／SGシリーズ
ポニカ●MSX
文／中村龍彦

全国のレーサーよ！ 特別版コースを建造し、BEEPグランプリに参加しよう！ 初めにチェッカー・フラッグを受けるのはだれ？





コンストならどんなコースも思いのまま。

ただいまコース建設中!!

さーて、モータースポーツ特集も佳境に入ってきたけど、読者のみんなはどーかい？ ノッてるかい？ もうマシンやテレビのスイッチを入れてゲームに夢中!! なーんてBEEPERもいるだろうね。

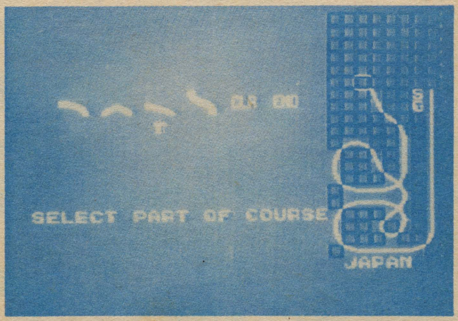
ナニ？ もうゲームにあきちゃってマシンやテレビのスイッチを切ってしまったって？ おいおい、それはないだろう。これからコンストラクションのお話をするところなんだ。せっかくEDIT機能のついているソフトなんだから、せいぜい活用しようぜ。（EDITのついているソフトを持っていない人は「なんでェ、おもしろくねェ」などといわずにまず読んでからソフトを買いに行こう）



じつはクロスもできる

BEEP6月号でセガの「GPワールド」の紹介をしたときに、ちょっとだけコンストラクションについても触れたのを覚えてるかな？ 全然似ていない「Beep」コースなんかをつくってみたりしたんだけど、それについていくつかお便りをいただいたんだ。いずれもコースのクロスについてのクレームで、たしか本文では「クロスはできないっ」とかいってたけど、じつはこれは半分正しい。マス目の中では、本文でいってるとおりクロスさせることはできないが、マス目とマス目のあいだでは、これがクロスできるのだなぁ。みごとに指摘してくれた皆さん、どうもありがとう。

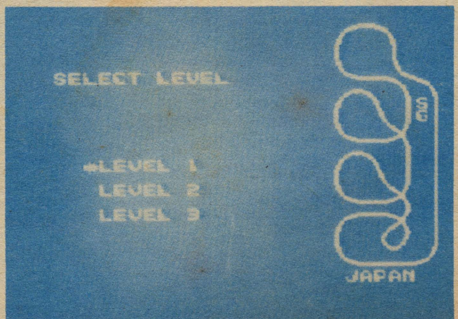
これからもガンバるからヨロシクね!!



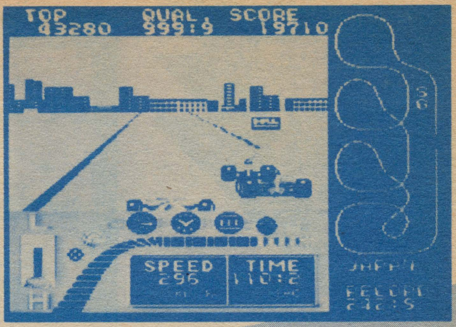
ここでは、3つ目のパーツを選ぼう。

発表！決定版コース

で、ゴメンナサイのつもりでは決してあるのだけど、新たに「Beep決定版」コースを作ってみ



さあーて、できたぞ。まずは小手調べ。



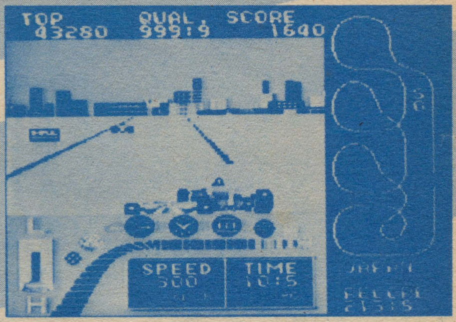
こいつはまだラクショーでかわせるぞ。

たよ。

6月号のに比べてかなり（わずか!?）似たデザインになってしまったかナ？　けれどもコースとしてはずいぶんカンタンになってしまった。「B」から1つ目の「e」に続くあたりでヘアピンが連続するだけの、比較的やさしいコースだ。ただしコースとしては長いから、耐久ライクなスタイルになっているぞ。

コースの作り方は、とくにムズくはない。実際にソフトを持って、何度も作ったことのある人ならどうってことはないけど、だからといって「ハイそれではつぎ」では、ソフトを持っていない人、「面白そうだなァ。買おうかなァ」と思っている皆さんたちにあまりにも申しわけないので、ていねいに書いてしまおう（おわびと訂正の後の文は、やたらサービス過剰になってしまう……）。

EDITのメニューを選ぶと、「創ろう画面」というのになる。作りかけのコースが出てきて、つぎにどのパーツを使えばよいか聞

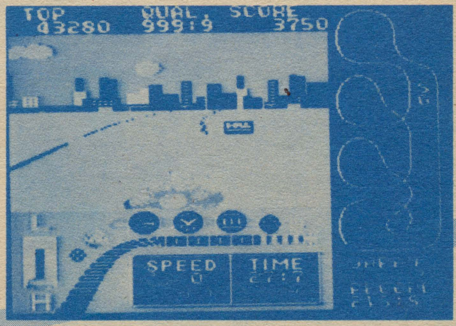


これはあぶない。ブレーキ、ブレーキ!!

いてくるから、ストレートなりカーブなりのパーツを選んで、マス目の中へ埋めこんでいけばいいんだ。まちがえたら、クリアというパーツ（でなくてメニュー）を選ぶと「なおそう画面」というのに変わる。消したいマス目の上にカーソルを動かしてボタンを押して消す、という作業が何度でもできるんだ。消したいだけ消したあとは、また「創ろう画面」にもどればよい。

どーにかこーにかして、パーツがゴールまでつながったら、こんどはテストドライビングだ。ここでNGになると、また作りなおしになってしまう。まあ、ふつうはうまくいくけど。

とゆーわけで、なんとかでき上がったのが、この「Beep決定版」コースなんだ。ちょっち注意してもらいたいのは、図の☆印のマス目には、左から3番目のパーツ（実際にやってもらえばわかると思うけど、このパーツを選ぶと、つぎのカーブは1つしか選べなくなり、つまり2つのパーツで1つのカーブがうまくつながるようになっているんだ）を選んでね。そこんとこ、ヨロシク!!



あーあ、やっちゃった。痛恨のクラッシュ。

いよいよ感動のスタートでいっ!!

シグナルにランプがともった。緊張の一瞬だ。

ハンドル、じゃなかった、コントローラーをにぎる手に汗がにじむ。

ひととき、風が止まった。

ブルー・シグナルだ。

スタート!!

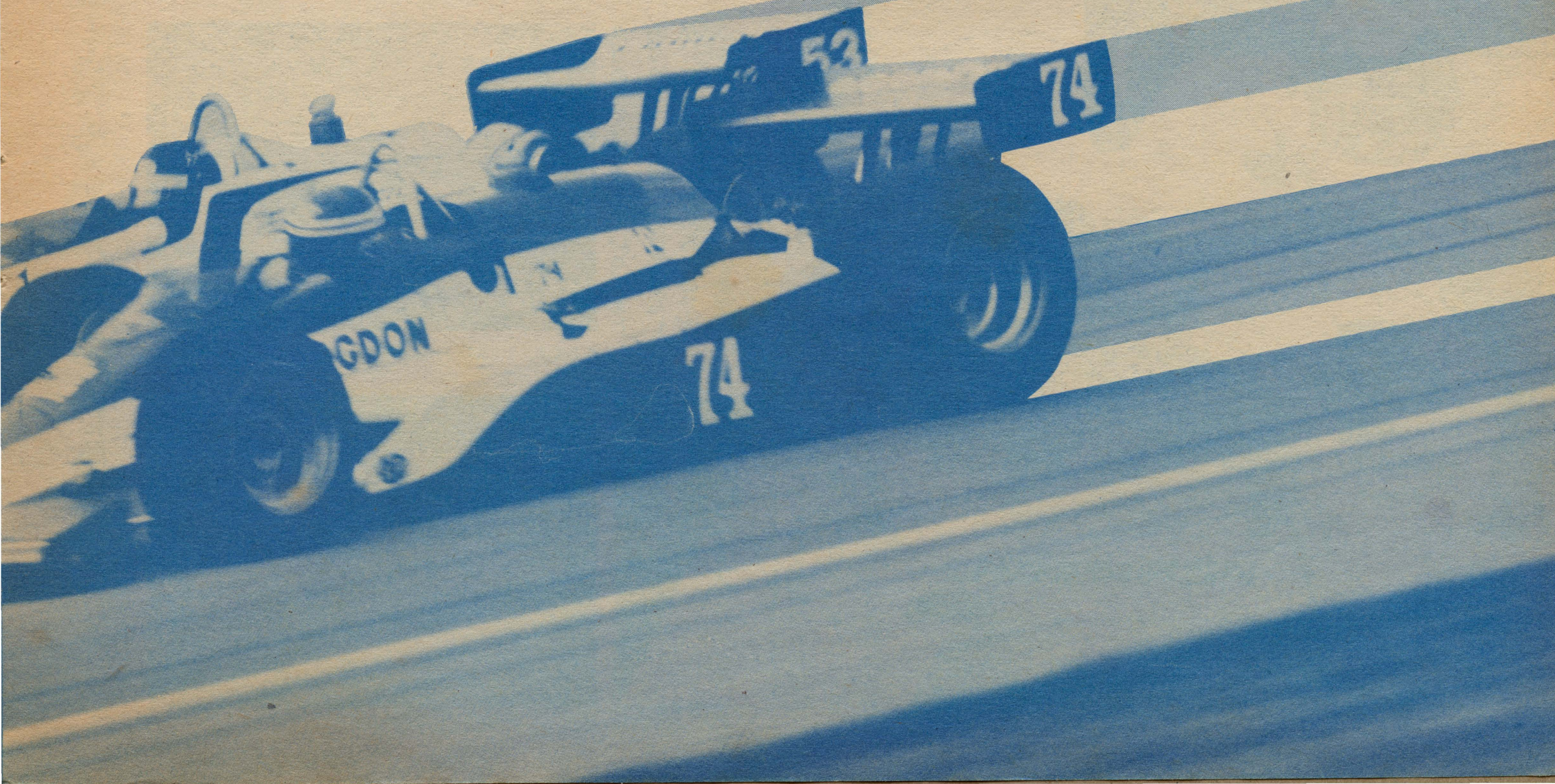
タイヤを鳴らしながら、車は走り出した。

120km／hくらいまでLOでひっぱって、それからすかさずHIにギアチェン。

一気に300km／hまで加速した。

直線で2台抜いたぞ。

そのあとで、すかさず右へステアを切る。タイヤのホールドはバツグンだ。



第2、第3コーナーともアクセル全開のまま強引につっこむ。まだテールは流れない。

よし!!

つぎのカーブはヘアピンの連続コースだ。

ギアをLOへ落とす。一気にエンブレがかかり、小気味よく減速されてゆく。

十分にスピードを落としてヘアピンへ。ここはスロー・イン、ファースト・アウトの原則を守ったほうがいいぞ。

カーブの出口はまだか?

出口が見えた。今だ!!

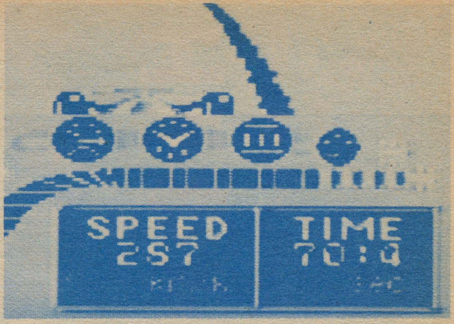
HIにチェンジし、アクセルをふかす。一気に加速。

つぎのカーブも、けっこうきついぞ。

アクセルをセーブしながら、アウト・イン・アウトでカーブを回る。

カーブの出口あたりから、思いきり吹かして、300km/hの世界へ。

アクセルはベタ踏みのまま。飛ばせ!!

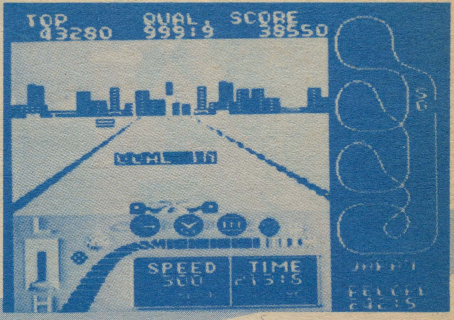


メーター類もなかなか精密にできてるね。

そしてゴールイン!

ゴールインのあとは、キミの出したタイムがレコードタイムとして(999・9秒より短いタイムなら、1回目の走りではみなレコードになる)記録される。そのつぎは「TRY AGAIN?」ときいてくるから、何度も試してがんばってくれたまえ。

このゲームで、BEEPグランプリ・ハイスコアコンテストを実施するよ。くわしくは45ページを見て、どんどん応募してくれ。



ゴールイン。やったね。記録更新だぜ!!

つぎのカーブも、少しきついぞ。

十分にブレーキ。

出口でフルパワー。

ここから先はカーブはゆるいぞ。

アウト・イン・アウトの原則をわすれるな。

一気にブッチぎれ!!

右、左、また右。

1台ずつぬいてゆく。

最終コーナーも、難なくクリア。

直線だ。

あと1周。

マシンよ、たのんだぞ……。

図1

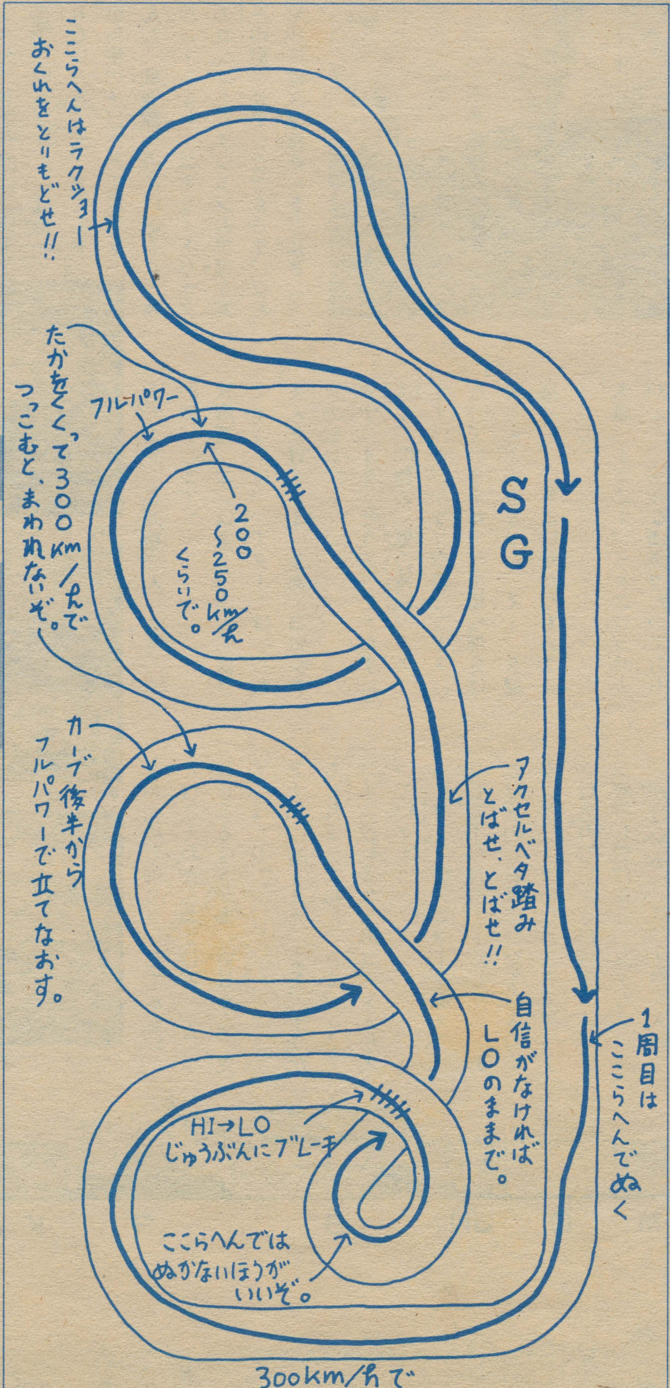


図2

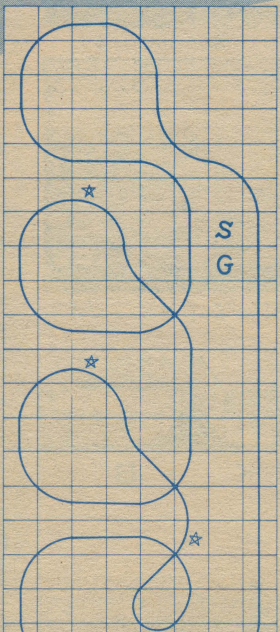


図1「Beep」決定版
距離は長いけれど、わりとカンタンに走れる。

図2「Beep」決定版
このとおりにつくろう!
☆のついたところは、直線につながらないほうのカーブのパーツを選ぶ。

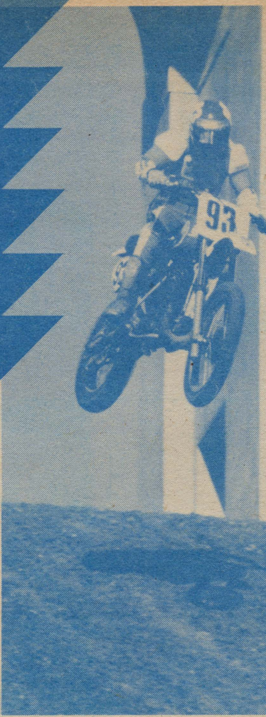


エキサイトバイク

任天堂●ファミリーコンピュータ　ハドソン●X1

文／中村龍彦

若きライダーたちよ！　あいつぐ障害をとびこえ、ダートコースを走りぬけろ





いよいよバイクのコンスト大会の開催だ。BEEPチームは、中盤からキツクなる特訓コースをクリアできるだろうか!?

これはキョーフの「鬼の特訓コース」

アナウンサー「えー、みなさんこんにちは。前回のGPワールドコンストラクション編はいかがでしたでしょうか。さて今回は九段下(地方のみなさんにはわからないだろーが、BEEP編集室のそばにある広場なんだ。武道館の近くにあるよ)特設コースより、エキサイトバイクのコンストラクションの模様を実況中継させていただきます。なお、解説には久摩権さんをお招きしております。久摩権さん、よろしくお願いします」

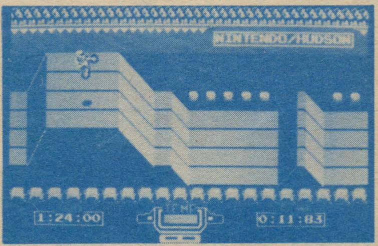
久摩権「オレはよー、ふだんはサーキットばっかでダートはやらねえんだけどさー。まあ、ヨロシクたのむわ」

アナ「まあ、そうおっしゃらずに。さて、問題の『鬼の特訓コース』ですけど、かなり複雑なコースになっていますねぇ。平坦な部分はほとんどありません。えー、久摩権さん、これはいかがなものでしょうね」

久摩「まあよー、モトクロッサーがよー、平らな道走ったっておもしろくねえんじゃねえの？　オレからスピードをとってもなにも残んねえのと同じさ。むずかしいことはよくわかんねえけど、デコボコしてるほうが楽しいじゃん、見てるほうも」

アナ「はあ。ええ、まあ、そうかもしれませんねえ。さて、ここでコース設計者からのコメントが入っています。

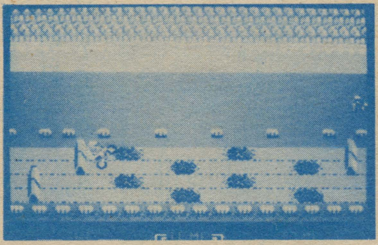
『EDITのメニューを選んで、DESIGNモードにしたら、あとは図のとおりにひたすら入力すること。よけいなところでスペースは入れないように注意(Aボタンを押し続けると、ムダなスペースがはいる)。スペースを入れるのは、後半の障害物G・Fが続くところの次の3ヵ所のみ。全体的には、序盤・中盤・終盤の3部構成になっており、序盤はぬかるみと小突起、中盤は大物障害中心、終盤は大山・小山の連続となっているので、それぞれにテクを使いわけることがカンジン!!』とのこと。以上で



それっ!!　エキサイトバイクのあの感動を再び。



デザインはめんどいけど、図のとおりにつくろう。



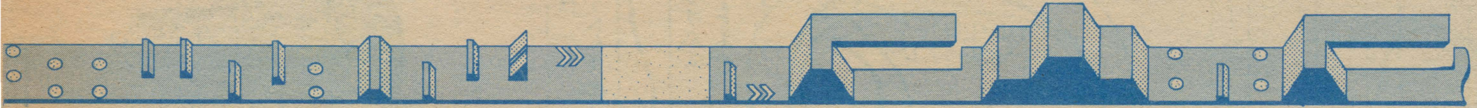
ややっ!!　この着地はあぶないぞ。必死で立てなおせ。



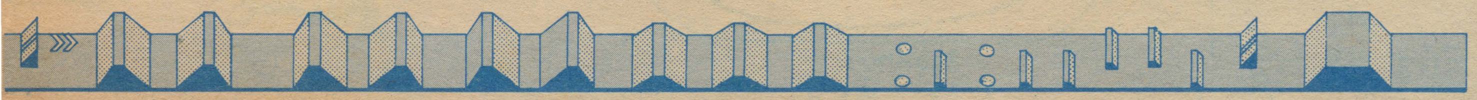
ライダー君の努力の甲斐もなく、クラッシュ！



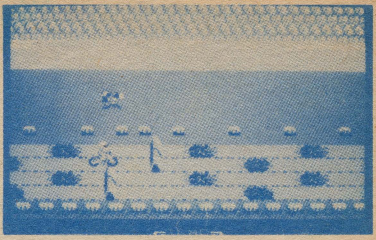
ヤバイ!!　これではクールゾーンを通れない!!

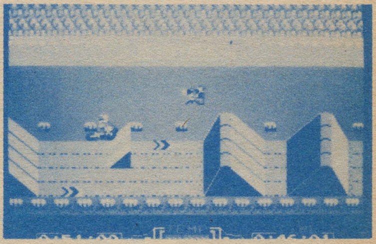


K L L I I J I L A J I H M Q JN S R K J K S



H M G F SP G F SP G F SP D D D L J L J J I I J H END

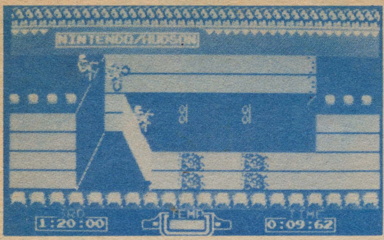

ぬかるみと小突起でモタモタ。ファイト!!


こんなところでクラッシュとは情けないぞ。

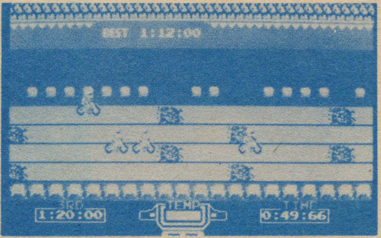
す。あっ、そうそう。BEEP3月号のエキサイトバイクに関する記事も参考にするように、とのことです」
久摩「ビープ!? なんだそれ?」
アナ「あなたのおっしゃったことがその本に載るんですよ」
久摩「へー。オレの言ったことが活字になんの。やったね!! オレよー、漢字がニガテだからよー。活字にするときに直すように言っといてよ」
アナ「は、はあ（大丈夫かね、こんなのを起用して……）」

緊張の一瞬

アナ「さて、いよいよエキサイトバイクコンスト大会のスタートです。緊張の一瞬ですねぇ。久摩さん、スタート前の気分というのはどんなものでしょうか?」
久摩「そんなもん、わかんねえよ。頭んなかが空っぽになって、人より前を走ることしか考えねえよ」
アナ「アガったりすることは?」
久摩「ねーよ」
アナ「そうですかァ。ふーん……あっ、今スタートしました。おっ、BEEPのマシンは少し出遅れましたね」
久摩「バカヤロウ!! 押しがけのニガテなオレでさえがんばってスタートさせんのによー、てめーら、はじめっからエンジンかかってんだろ。スタートからビビんじゃねえよ!」
アナ「アッ!! BEEPのマシンが小突起でいきなりクラッシュ!」
久摩「アホウ!! そこはウイリーするなり、うまくよけるなりするんだよ!! 情けねえやつだなあ」
アナ「ライダーは一生懸命マシンを立て直しています。今レースを再開しました。序盤はまあまあのできでしたが、これから続くコースの切れめや、大型障害をどう切りぬけるでしょうか。これから難しい障害が続きますからね、どうなることやら……。久摩さん、興味あるところですねえ」
久摩「まあね」
アナ「……（ドッチラケ）。もう少しなにか言ってくださいよ」



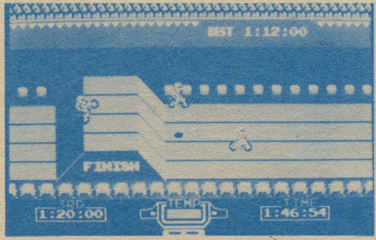
こんどはバトルモードだ。負けるな!!



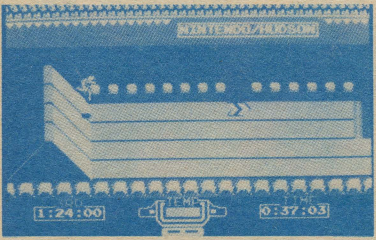
へたにコースを変えると、他車にぶつかっちまうぜ。

中盤がキツイ

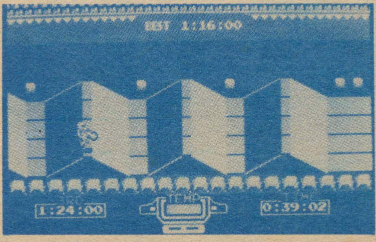
アナ「あっ!! BEEPのマシンはコースの選択を誤ったようです。クールゾーンを通れなかったばかりか、ジャンプ台をうまく生かすこともできませんでした」
久摩「もう、なにやってんだよ、ドジ!! モタモタすんじゃねーよ。はやく行かねーと、カレーにして食っちまうぞ!!」
アナ「まあまあ。さて、大型障害をうまくクリアできるかに見えたBEEPチームですが、2つ目の大型障害のところでまたクラッシュです。マシンの体勢をうまく立て直せなかったためでしょうか。久摩さん、いかがでしょうねぇ」
久摩「マシンのホールドが悪いんだよ、ホールドが。こうやってだなあ、うまく股をつかってだなあ……」——バリッ!! メキメキ……（机とイスが久摩の脚力に耐えかねてこわれる音）——
アナ「あ、あのー、お願いですからこわさないように。予算がかぎられてますので……。えー、失礼いたしました。今やレースは終盤へとさしかかっています。BEEPマシンはジャンプ台をうまく利用して小山の連続をうまくかわし、今クールゾーンを通過したところです。さて、ヤマ場のG・F障害（注・ガールフレンドの略じゃないよ。障害の名前がアルファベットでGとFだっていうだけなんだ。念のため）を越えようとするところですが、あっと!! やっぱり、イエ失礼、残念ながらまたクラッシュです。ここでは十分スピードをつけておきたいところだけに、これは惜しまれます」
久摩「もーバカバカしくて、なにも言う気がしねーや。まだオレのほうがマシだぜ……（ブツブツ）」
アナ「（これ幸いとばかりに）そうですか。さあ、ガンバレBEEPチーム!! ゴールはもうすぐだ。あとはぬかるみと小突起だけだぞ。ああっ!! 惜しい。ゴール直前でクラッシュだ。転がりながらゴールインなるか、どうだ!! おおっ!! スゴイ。BEEPチーム、なんとクラッシュしながらゴールイン! では、ライダーの方、いかがでしたか」
ライダー「も、もう、できましぇん!!」
——さあ、きみもこの難コースにチャレンジしてみよう!!



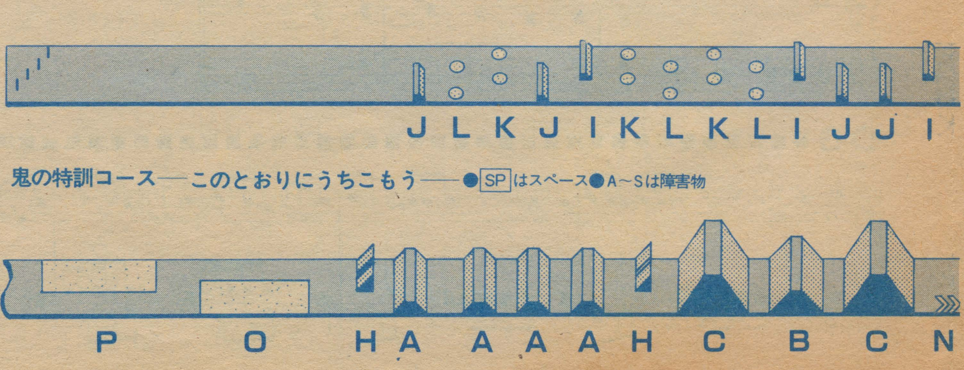
やっとこさゴールイン。このタイムは恥ずかしい。



へへへ。クールゾーンはいただきだぜ。



小山の連続も、2山1まとめでラクショー。



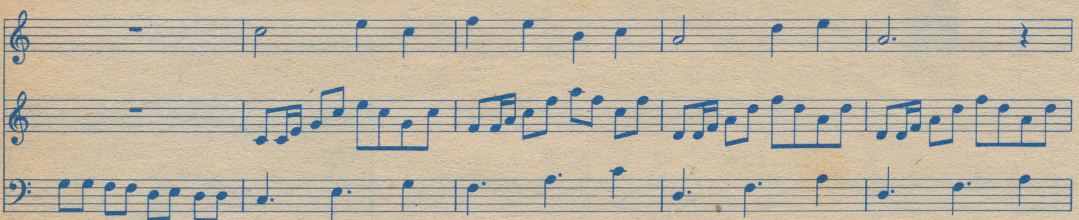
鬼の特訓コース——このとおりにうちこもう——●SPはスペース●A～Sは障害物

モータースポーツゲーム **特別クイズ**
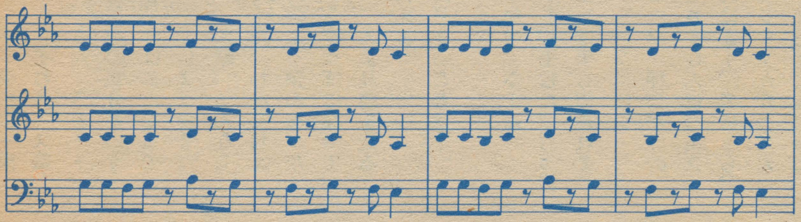
III ミュージック編

ゲームスタート、ゴール、ゲームオーバー――、モータースポーツソフトは、素晴らしいミュージックぬきには語れない。どんなゲームのどんなシーンのミュージックか、楽器で弾いて当ててみよう！
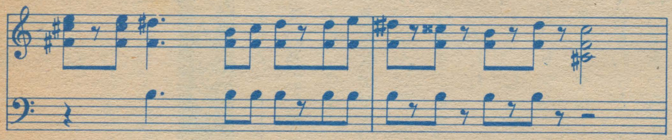
A
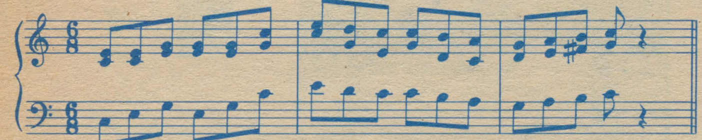


B



C
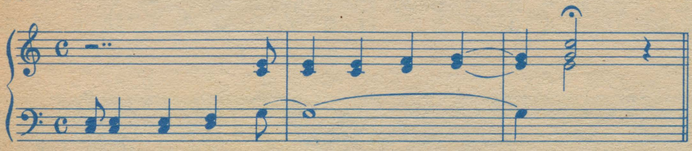


D



E



F





G



BEEPグランプリ 読者参加 ハイスコアコンテスト

BEEPグランプリを手にするのはだれだ！ 今すぐキミのハイスコアを送ろう！

モータースポーツ特集、どうだったかな。「見てるだけじゃつまらん、ボクにも参加させろ」と歯ぎしりしているBEEPERも、全国にはたくさんいるだろう。

そこでだ、パッパラパーン第1回BEEPグランプリの開催だ。応募のきまりをよく読んで、どんどん応募してくれ。待ってるよ！

【応募のきまり】

●今回のゲームソフト

①シティコネクション（FC版）
走行距離で勝負する（1万kmを超えるときは1万kmごとに写真を。ステージ数も正直に書くこと）。

②ルート16（FC版）
ハイスコアで勝負。

③ロードファイター（FC版）
ハイスコアで勝負。

④GPワールド（セガ版）
41ページにある「Beep」コースのタイムで勝負する。

⑤GPワールド（MSX版）
41ページにある「Beep」コースのタイムで勝負する（ストップキーで画面をとめて写真をとる）。

●送るもの

(ア)証拠となる画面写真（写真のとり方は、下の記事を参考に）。カラーでもモノクロでもよい。スコア・タイムがはっきりわかるように！

(イ)手紙にゲーム名とマシン名、ステージ数、スコアを明記し（正直に書こうネ）、住所・氏名・年齢をはっきり書く。

●送り先（封筒でおくる）

〒102 東京都千代田区四番町2の1
㈱日本ソフトバンク・出版部「BEEPグランプリ・コンテスト」係

●しめきり

昭和60年11月8日（当日消印有効）

●賞品

①各ゲーム1位
BEEPトレーナー

②各ゲーム2位
BEEP Tシャツ

③各ゲーム3位・4位・5位
BEEPシャープペンシル

●発表

BEEP（昭和61年）2月号（1月8日発売）

ハイスコア画面写真の撮り方

●用意するもの

まずカメラは、35ミリ一眼レフか、ワンタッチカメラまで、なんでもOK。フィルムはASA100〜400くらいのネガカラーが使いやすい。あとは三脚があればグッド！ 持ってない人は、イスやテーブル、本などを使って三脚のかわりにしよう。35ミリ一眼レフを使う人は、レリーズもわすれずに！（①）

●セットのしかた

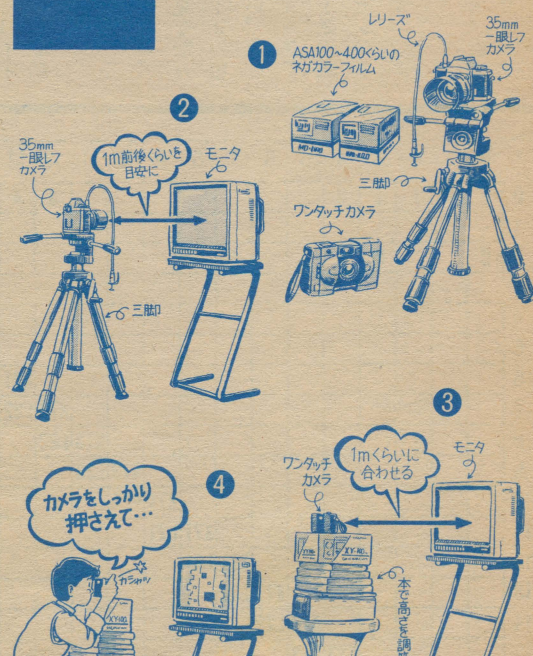
カメラは、モニター（TV）の正面にセットする。モニターからカメラまでの距離は、だいたい1メートルぐらいに（②）。画面いっぱいに写しこむと、仕上がりがキレイだよ。

三脚をもっていない人は、イス、テーブルなどを使ってモニターの正面にカメラをセット。本を重ねて高さを調節すると便利だよ！（③）

●注意

セットしたら、電気を消し、カーテンやブラインドを引いて暗くする。ストロボはたかないこと！ そして三脚のかわりに、イスや本を使っている人は、ブレないようにカメラをしっかりおさえて、シャッターをきろう（④）。

以上の点に注意して、ハイスコア写真をとろう！



指導／杉山和美
カット／長谷川泰彦

モータースポーツゲーム特別クイズ・解答

●クラッシュ編

1 GPワールド（セガ）
2 ルート16ターボ（FC）
3 ロードファイター（FC）
4 バリバリ伝説（FM-7）
5 エキサイトバイク（X1）
6 ハイパーラリー（MSX）
7 シティコネクション（FC）
8 ハング・オン（V・ゲーム）
9 爆走バギー一発野郎（X1）
10 スーパーデッドヒート
11 TX-1 V・8
12 エキサイトバイク（FC）
13 マッハ7（FM-7）
14 ロードファイター（MSX）

●コックピット編

A.爆走バギー一発野郎（X1）
B.バリバリ伝説（FM-7）
C.GPワールド（セガ）

●ミュージック編

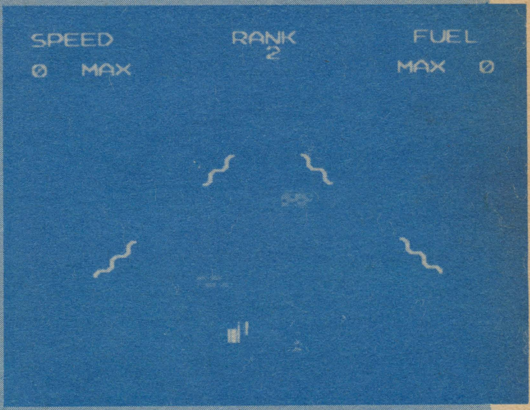
A.シティコネクション・パリのテーマ
B.ハング・オン・スタート
C.ロードファイター・スタート
D.GPワールド・ゲームオーバー
E.ロードファイター・ゲームオーバー
F.GPワールド・スタート
G.ルート16ターボ

特集・写真提供●ミリオン出版 協力●大月ちずる／田中聖子／光畑由佳

ファミリーベーシック講座

by KAZ

なんとなくベーシック



モトクロス&ファミベープログラムテクニック集VOL.2

今号のビープの目玉は、モータースポーツ特集とのこと。最近、車に溺(おぼ)れている私としても、これは黙ってはいられない。というわけで、特集のドンジリに食いついてきたファミリーベーシック講座。このまま追い上げなるか……？今回は、スプライト機能を利用したキャラクターの合成についていってみましょう。

モトクロス

では、まず例題ゲームから。今回は特集にふさわしくモトクロスを題材に取り上げてみました。泥(どろ)をはね上げ、道なき道をカン高いエンジン音を残してスッ飛んでいく。あれこそモータースポーツの真髄(しんずい)！　何とかゲームにしたいものだとつねづね思っていたものです。フンイキだけでも味わってもらえればと思います。

■打ち込み方

ファミリーベーシックのV2・0かV3を使用してください。バックアップスイッチをOFFにした状態で電源をONにして、リスト1を打ちこんでください。リストは、空白などをふくめてそのとおりに打ちこみましょう。1行打ちこんで1行チェック。これが結局一番速くて確実な方法です。

次にBGグラフィックを使って下の画面を入力します。マニュアルのキャラクター表Bを見ながら、キャラクターを選び、1～3の色をつけて入力してください。色をつけるには、BGグラフィックでリターンキーを押してØ～3の色を選び、キャラクターをセレクトします。くわしいことはマニュアルを見てください。

打ちこみおえたら、すぐセーブ。プログラムと、BGグラフィックの両方ともセーブしてください。

■動かし方

RUNでゲームスタートです。画面下中央に出るのがあなたの操るモトクロッサーです。✚キーの左右で、横方向にコントロールできます。

BGグラフィック画面データ

	Ø	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Ø	S	P	E	E	D								R	A	N	K								F	U	E	L	
1																												
2	Ø			M	A	X																	M	A	X			Ø
3																												
4																												
5																												
6														K71	LØ1													
7													K72	L22	L12	LØ2												
8												K73	L22			L12	LØ3											
9											K73	L23					L13	LØ3										
10										K71	L23							L13	LØ1									
11									K71	L21									L11	LØ1								
12								K72	L21											L11	LØ2							
13							K72	L22													L12	LØ2						
14						K73	L22															L12	LØ3					
15					K73	L23																	L13	LØ3				
16				K73	L23																			L13	LØ3			
17			K71	L21																					L11	LØ1		
18		K71	L21																							L11	LØ1	
19	K71	L21																									L11	LØ1
20	L21																											L11

■ルール

あなたは、荒野を走るモトクロッサー。燃料がつきるまでに決められた距離を走らなくてはなりません。メーターは、右上の燃料の残量計（FUEL）と左上のスピードメーター（SPEED）しかありません。トリップメーターはついていないので、ゴールするまでの距離はカンにたよるしかないわけです。距離は、フルスロットルで直進しても、燃料タンクがほとんどカラッポになるように、シビアーにセットしてあります。

しかし、なかなかまっすぐには走れません。障害物をよけたり、ジャンプしたりで燃料ロスも出てきます。ジワジワと減る燃料。はてしもなく続く荒野。また胃の痛くなるゲームを作ってしまったようです。

■障害物

このゲームは、いかに障害物をクリアするかにかかっています。

まずはレンガのブロック。こいつは必ずよけてください。ぶつかるとスピードが大幅にダウンします。

次に四角のジャンプ台。これも多少スピードを失いますが、次の障害物を飛びこせるので、利用できます。

そして三角の小突起。これはスピードを失わずに左右に移動できるので利用してください。

モトクロッサーの左右方向への移動のときも少しスピードが遅くなります。道路左右の路肩にはみ出すと、スピードはほとんど0になってしまうので要注意です。

MOTO CROSS FAMILY COMPUTER　リスト1

```
100 DIMD(2,2)
110 CGSET 1,0
120 VIEW:CGEN&H3:SPRITEON
130 Z=&H1:X=116:Y=180:R=&H0
140 DEFSPRITEZ,(R,Z,R,R,R)=CHR$(222)+CHR$(223)
150 DEFSPRITER,(R,R,R,R,R)=CHR$(186)
160 DEFSPRITE&H2,(R,R,R,R,R)=CHR$(19)
170 DEFSPRITE&H3,(R,Z,R,R,R)=CHR$(200)+CHR$(201)
180 DEFSPRITE&H4,(R,Z,R,R,R)=CHR$(204)+CHR$(204)
190 DEFSPRITE&H5,(R,Z,R,R,R)=CHR$(195)+CHR$(195)
200 DEFSPRITE&H6,(&H3,R,R,R,R)=CHR$(238)
210 DEFSPRITE&H7,(&H3,R,R,R,R)=CHR$(238)
220 R=R+&H1:LOCATE13,1:PRINTR;:G=401:H=5:L=&H0
230 POKE&H4015,&H1:POKE&H4000,&H3F:POKE&H4002,&HFF,&H9:POKE&H4001,&H7F
240 PALETB Z,31,31,31,31
250 Z=Z+&H1:IFZ=&H4THENZ=&H1
260 PALETB Z,31,48,48,48
270 G=G-&H1:SPRITE&H7,191+(400-G)/10,31
280 V=&H0:A=STICK(V):IFA=&H1THENV=&H2
290 IFA=&H2THENV=-A
300 IFV=&H0THENH=H+&H1:IFH=65THENH=64
310 IFV THENH=H-&H1:IFH=&H4THENH=&H5
320 SPRITE&H6,24+H/2,31:POKE&H4002,(64-H)*4
330 SPRITE&H1,X,Y:SPRITE&H0,X+&H4-V,Y+&H8:SPRITE&H2,X+&H6+V,Y+&H4:X=X+&H2*V
340 IFX<48ORX>200THENH=&H5
350 IFY<180 THEN Y=Y+&H2
360 B=Z-&H1:IFD(B,&H0)=&H0THEN400
370 C=D(B,&H0):D=D(B,&H1):E=D(B,&H2):F=&H2+Z
380 C=C+E:D=D+D/&H8:IFD>220THENC=&H0:SPRITEF:GOTO430
390 GOTO420
400 IFRND(10)>R THEN450
410 C=RND(&H3)*&H8+116:D=100:E=RND(10)*&H2-&H9:F=&H2+Z
420 SPRITEF,C,D
430 D(B,&H0)=C:D(B,&H1)=D:D(B,&H2)=E
440 IFY=180ANDD=177ANDABS(C-X)<15THEN480
450 L=L+H:IFL>22000THEN550
460 IFG=&H0THEN570
470 GOTO240
480 ONZ GOTO490,510,530
490 X=X-&H8-(X>C)*16:Y=178
500 GOTO450
510 H=&H5:X=X+RND(&H3)*&H8-&H8:Y=176:GOTO450
520 GOTO450
530 H=H-&H10:IFH<&H5THENH=&H5
540 Y=170:GOTO450
550 POKE&H4001,&HFC,&HD4,&H8:PAUSE200:IFR<10THEN220
560 LOCATE &H4,&H4:PRINT"YOU ARE GOOD RIDER !!";:GOTO580
570 POKE&H4001,&HF6,&HD4,&H8:LOCATE&H5,&H4:PRINT"FUELTANK IS EMPTY !!";
580 LOCATE10,16:PRINT"GAME OVER";:LOCATE 0,22:END
```

ファミベープログラム テクニック集VOL.2

スプライト活用その2

先月号で、スプライトの便利さの一部を紹介したので、今回は別の一面、重ね合わせの利用法を扱ってみたいと思います。

スプライトは、SPRITE文でØ～7、MOVE文でØ～7のそれぞれ8種類のキャラを同時に扱うことができます。これによって画面上でいろんなキャラクターを動きまわらせることが可能になっているわけです。ところで、それぞれのキャラクターが重なった場合は、どうなるのでしょう。その点もちゃんと工夫されています。2つの番号でより小さいスプライトがより前に表示されるようになっているのです。すれ違うときに、より手前を通したいキャラクターを小さい番号に設定しておけば、いいというわけです。

さて、この重ね合わせをうまく使えば、チョット変わったキャラクターを作り出すことができるというのが今回のネタです。モトクロスゲームのモトクロッサーは、キャラクターテーブルBのE2、I6、I7、C3を、スプライトØ～2の3枚を使って組み合わせたものです。左右移動のときに、すこしズラして、移動の感じを出しています。

スプライトは1度定義してしまえば、あとは位置指定するのみなので、ベーシックでもこのような使い方でリアルタイムゲームが組めるのです。

今回は、キャラクターテーブルBを使って新しいキャラを作ってみましたが、キャラクターテーブルAについてもこのテクニックは使えます。影をつけて立体感を出したり、新しいキャラクターを作ったりいろんな活用法ができると思います。

オマケゲームその2

原稿の遅い私め。最近では、ビープ編集室内でもずいぶん肩身が狭くなってきています。そんな私の今の状況を示したのが、オマケゲームのリスト2です。

■打ちこみ方

NEWを実行して、リスト2を打ちこんでください。あんまりおもしろいとも思えないのでセーブしなくてもいいんじゃないかと思います。BGグラフィックはなしです。

■動かし方

◆キーの左右で、画面中央のノロマライターKAZ（牛の形をしている）を動かして、はねまわる原稿催促(ボールの形をしている)をよけまくってください。時間がたつと、だんだん動ける範囲が狭くなってきます。どこまでネバれるか!?

このゲームはなんと悲しいのでしょう。見ていて思わず涙が出てきてしまいます。

MOU MOU FAMILY COMPUTER　リスト2

```
5 CLS:SPRITEON:CGEN3                          ◐画面をクリアして、スプライトの使用を許可し、キャラクターテーブルBを、スプライト、BGで使います。
15 LOCATE0,23:FORA=0TO26:PRINTCHR$(204);:NEXT  ◐地面を書きます。
20 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=CHR$(27)+CHR$(5)     ◐牛の顔をスプライトØにセット。
30 DEFSPRITE1,(0,0,0,0,0)=CHR$(6)             ◐牛の体をスプライト1にセット。
40 DEFSPRITE2,(0,0,0,0,0)=CHR$(207)           ◐ボールをスプライト2にセット。
50 DEFSPRITE3,(1,0,0,0,0)=CHR$(207)           ◐色をかえてボールをスプライト3にセット。
52 DEFSPRITE4,(1,0,0,0,0)=CHR$(211)           ◐左右の限界をセットします。(52～53)
53 DEFSPRITE5,(1,0,0,0,0)=CHR$(211)
60 X=100:Y=196:I=16:J=200:K=-8:L=2:M=J:N=J:O=-10:P=-3:B=2000:SPRITE4,16,200   ◐初期設定
70 B=B-1:SPRITE5,B/10,200:V=0:A=STICK(0):IFA=1THENV=4   ◐左から限界を狭めます。入力をAに読みこみます。
80 IFA=2THENV=-4                              ◐右でVが4、左でVが－4となります。
90 SPRITE2,I,J:SPRITE3,M,N                    ◐「催促」を表示します。
100 IFJ<200THEN130                            ◐「催促1」と牛との衝突をチェック。(100～110)
110 IFABS(I-(X+4))>4THEN130
120 GOTO1000                                  ◐「催促1」につかまって1000行へ。
130 I=I+L:J=J+K                               ◐「催促1」の移動。
140 IFK<8THENK=K+1:GOTO160                    ◐上下にはずむ運動をします。(140～150)
150 IFJ=200THENK=-8
160 IFI<16ORI>B/10THENL=-L:I=I+L              ◐左右のはねかえりを処理します。
170 IFN<200THEN200                            ◐「催促2」について同じように処理します。(170～230)
180 IFABS(M-(X+4))>4THEN200
190 GOTO1000
200 M=M+P:N=N+O
210 IFO<10THENO=O+1:GOTO230
220 IFN=200THENO=-10
230 IFM<16ORM>B/10THENP=-P:M=M+P
240 GOSUB260                                  ◐牛を書くサブルーチンを呼びます。
250 GOTO70                                    ◐ループ70にもどります。
260 SPRITE0,X,Y:SPRITE1,X+3-V,Y+4:X=X+V:RETURN   ◐牛を書くサブルーチン。何となくサブルーチンにしてしまいました。
1000 PLAY"O1C3D":LOCATE&H7,10:PRINT"YOUR SCORE=";(2000-B)/20   ◐ゲームEND。点数の表示。
```

ファミコンゲーム

ドルアーガの塔

THE TOWER OF DRUAGA

ナムコット©(株)ナムコ　文／氷水芋吉

発売以来、爆発的な人気を巻き起こした「ドルアーガの塔」。キミはもう60階をクリアした？　今月はドルアーガ狂の芋吉が難解面を中心に徹底研究してみた。

その〝事件〟は8月6日に起こった

そう、あれは8月6日のこと。ボクは新宿の某デパートのおもちゃ売り場にいた。周りは小中高生の大群が列をなし、ボクはその列のなかで、じっと「その時」を待っていた。

「入荷しました！」と店員の声。

その声で「その時」の訪れを知ったボクたちは、一斉に財布から4900円を取り出し、先を争って「それ」を買い求めた。

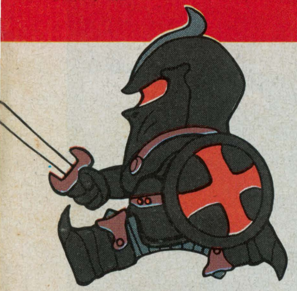
「それ」とは……もちろん、ファミコン用「ドルアーガの塔」だ。

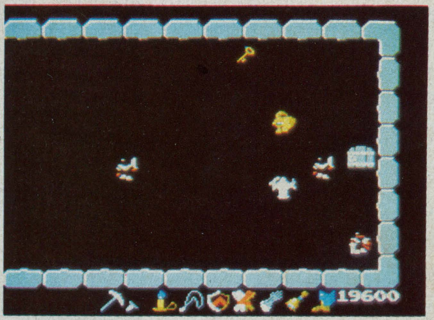
というわけで、8月6日の発売以来、人気絶好調の「ドルアーガの塔」。ボクは発売日にしっかり買ったけれど、キミたちはちゃんと買ったかな？

今回は、前回9月号に引き続き、この「ドルアーガの塔」の紹介をやるんだけれど、前回はもろもろの理由からタダの紹介しかできなかった。そこで、今回はその名誉挽回の意味も込めて、前回とはひと味違った、テクニック満載の記事にしたから期待してくれ。名づけて、「ドルアーガの塔・徹底研究編」。

これを読めば、ドルアーガに自信のないキミも、ちゃんと60階クリアできること間違いなし。それどころか、さらに新たなる楽しみまでも……。

それでは、始まり始まりー。





▲19、23、28階の本を取らないと、こんな具合に真っ暗になってしまうのであった。

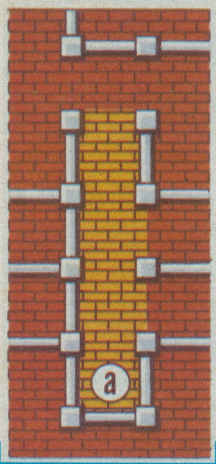
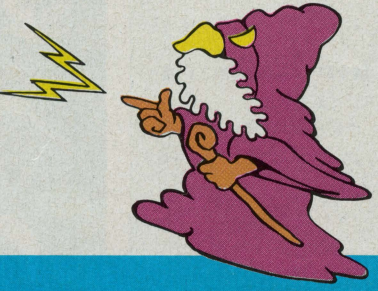
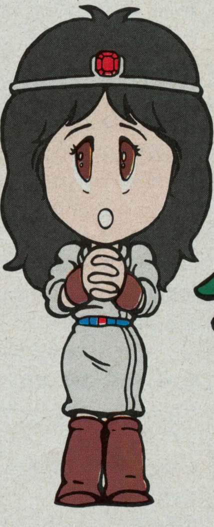
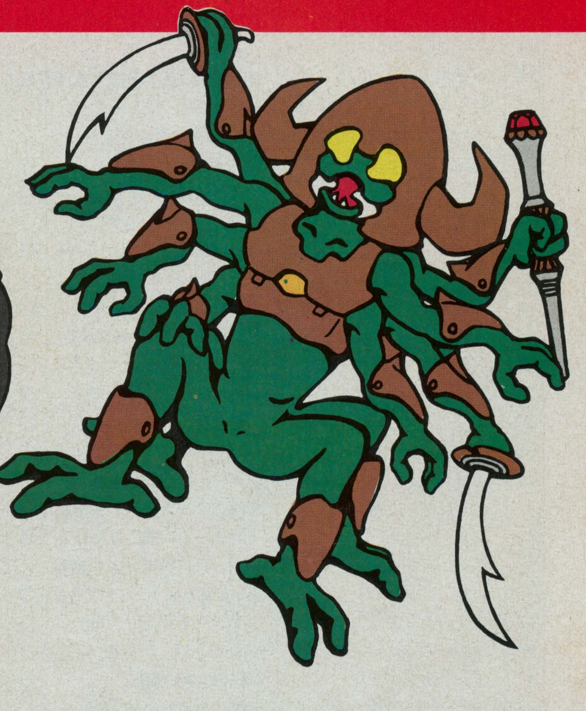


図1（例として5階左から9列目）







公開!!宝の出し方と効能一覧

まず書いておきたいのは、みんな知っているかもしれないけれど、このドルアーガの塔、ゲームの要である宝の出し方が、少しの例外を除いては本家ビデオゲーム版とそっくり同じだということ。

だから、ビデオゲーム版での宝の出し方を知っていれば、このファミコン版でも60階はラクラクとクリアできるというわけ。

この宝の出し方は、今でもちょっとした都会のゲームセンターでは、ゲーム機の傍らに掲げてあるようだから、そっちを参考にしてください……なんていうと、地方在住、またはゲームセンター出入り禁止のゲーマーたちが泣いちゃうんで、今回は、ビデオゲーム版でのボク（およびその仲間）の経験を元にして作った、宝の出し方と効能の表を次ページに載せるので、ぜひ参考にしてちょーだい。

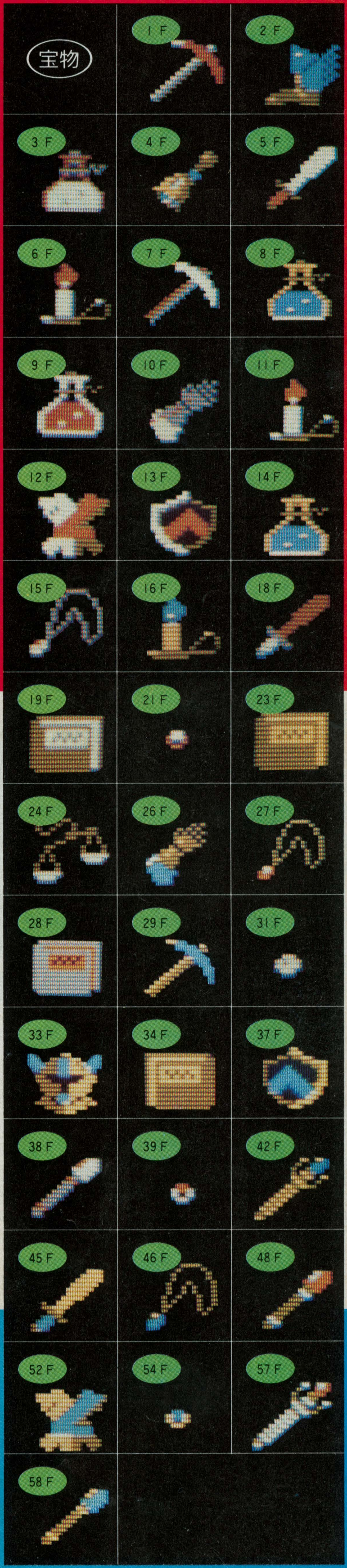
ただし、「そんなのいらねーよー」という上級ゲーマー、および「あくまで自分の力で60階クリアしたい」、というド根性ゲーマーの方はご遠慮願います⁉

＊

ところで、「宝の出し方もあることだし、60階クリアもかんたんだな」なんて思っている初心者ゲーマーのキミ、世の中そんなに甘くはないぞ。ドルアーガは、宝の出

●宝物表

階	宝　物	効　能		トレジャーボックスの出し方
1	カッパーマトック	壁を1枚壊せる	○	グリーンスライムを3匹殺す
2	ジェットブーツ	速く動ける	○	ブラックスライムを2匹殺す
3	ポーション（白）	1回生き返る	○	ブルーナイトのどちらかを殺す
4	チャイム	鍵の方向を向くと鳴る	○	扉を通る
5	ホワイトソード	アタックポイントが増す	○	メイジの呪文を3回、歩きながら受ける
6	キャンドル	9階のゴーストが見える	○	最上段に行き、下に行く
7	シルバーマトック	壁を2枚壊せる	○	カッパーマトックを使い切る
8	ポーション（青）	ステータスポイントが増す	○	スタート地点から角を曲がって剣を振る
9	ポーション（赤）	ステータスポイントが減る	×	最上段の左から、9、10列目を通る
10	ホワイトガントレット	26階のガントレットが取れる	○	レッドスライムの呪文を受ける
11	キャンドル	12、14階のゴーストが見える	○	最上段に行き、上に行く
12	レッドアーマー	アーマーポイントが増す	○	最下段にドルイドを出現させる
13	レッドシールド	アーマーポイントが増す	○	モンスターを全滅させる（とちゅうで1回扉を通る）
14	ポーション（青）	クォックスを殺せる	○	タイマーが5000になるまで待つ
15	ホワイトネックレス	27階のネックレスが取れる	○	剣を抜いたままブルーナイトとスレ違う
16	パーマネントキャンドル	以降の階のゴーストが見える	○	右端と左端の壁に触れる
17	ポーション（赤）	18階の宝箱が開く	○	ゴーストが5回ワープするまで待つ
18	ドラゴンスレイヤー	アタックポイントが増す	○	周囲の壁に触れずに待つ
19	本（白）	20、21、22階が暗くならない	○	扉を開ける
20	ポーション（青）	ステータスポイントが増す	○	敵を殺さずに扉を開ける
21	ホワイトリング	ブルーウィスプが平気	○	動かずに待つ
22	ポーション（赤）	ステータスポイントが減る	×	十字ボタンを右7回、左1回、右7回押す
23	本（金）	以降の階が暗くならない	○	ウィザードだけを全滅させる
24	天秤	良い宝物を拾うことができる	○	出発点で剣を振る
25	…………………	…………………	…	………………………………………………………
26	ブルーガントレット	剣の抜き差しが速くなる	○	ドルイドを1人殺して鍵を取る
27	レッドネックレス	ソーサラーの炎が平気	○	剣を抜き足踏みしながらブルーウィスプを通過させる
28	本（銀）	以降の階の扉が見える	○	剣を抜かずに扉を通り、剣を抜いて扉を通る
29	ゴールドマトック	壁を何枚でも壊せる	○	十字ボタンを時計方向に3回ゆっくり押す
30	ポーション（赤）	31階の宝箱が開く	○	右から4つ目上から2つ目の柱を回る
31	真珠	ドラゴンを足止めする	○	セレクトボタンを押す
32	天秤	良い宝物を拾うことができる	○	剣を続けて抜く
33	ブルーシールド	アーマーポイントが増す	○	シルバードラゴンとスレ違う
34	本（金）	以降の階の鍵が見える	○	ミラーナイトのどちらかを殺す
35	ポーション（赤）	ステータスポイントが減る	×	扉を通り、ローパーとスレ違う
36	天秤	良い宝物を拾うことができる	○	ソーサラーの出した炎の中に入る
37	ブルーヘルメット	アーマーポイントが増す	○	ゴーストを殺し、ローパーとスレ違う
38	ホワイトクリスタルロッド	60階に行くために必要	○	剣を抜いたままウィザードの呪文を受ける
39	レッドリング	レッドウィスプが平気	○	十字ボタンを上2回、下5回押す
40	ポーション（赤）	タイマーが急激に減る	×	扉を開け、ローパーとスレ違う
41	ポーション（青）	40階のポーションの解毒剤	○	クォックスを殺す
42	ブルーメイス	ドルアーガの魔力を封じる	○	レッドウィスプと2回スレ違い鍵を取り再び何回かスレ違う
43	ポーション（赤）	ステータスポイントが減る	×	緑、黒、赤、青、濃緑、濃黄の順にスライムを殺す
44	天秤	良い宝物を拾うことができる	○	ドルイド、メイジ、ソーサラー、ウィザードの順に殺す
45	エクスカリバー	アタックポイントが増す	○	リザードマン、ハイパー、ミラー、ブラック、ブルーの順にナイトを殺す
46	ブルーネックレス	ドラゴンの火が平気	○	いちばん外側を1周する
47	ポーション（赤）	49階の宝箱が開く	○	ローパーを殺す
48	レッドクリスタルロッド	60階に行くために必要	○	4隅を通る
49	ポーション（赤）	ステータスポイントが減る	×	扉を通ってからウィザードのどれかを殺す
50	ポーション（青）	ステータスポイントが増す	○	右上隅と左下隅を通る
51	天秤	良い宝物を拾うことができる	○	1ヵ所で足踏みをしながら待つ
52	ブルーアーマー	アーマーポイントが増す	○	壁を4枚壊す
53	ポーション（赤）	54階の宝箱が開く	○	（本文参照）
54	ブルーリング	両方のウィスプが平気	○	（本文参照）
55	…………………	…………………	…	………………………………………………………
56	…………………	…………………	…	盾以外の場所で呪文を受ける
57	レッドメイス	ドルアーガの魔力を封じる	○	リザードマンを殺して扉を通り、サッカバスを殺す
58	ブルークリスタルロッド	60階に行くために必要	○	（本文参照）
59	…………………	…………………	…	（本文参照）
60	…………………	…………………	…	（本文参照）



●Floor 14、20、41、45、50は、Floor⑧と同じ写真。17、22、30、35、40、43、47、49、53は⑨と同じ写真。32、36、44、51は㉔と同じ。なお、Floor45では、薬と剣の2種類の宝がある。

し方以上にプレイヤーのテクニックが要求される、ヒジョーにシビアなゲームなんだ。

というのは、もともとドルアーガは宝の出し方を探すゲーム。ゲームデザイナーのほうからみれば、難易度の基準は、まっとうに宝探しをして腕を磨いてきたゲーマーたちにおいてあるのが当然だ。

つまり、宝探しの苦労を味わわずにきたゲーマーたちにとっては、かなり難しいゲームといえるんだ。

しかし、ここで初心者ゲーマーを見捨てては、この芋吉の名がすたる、いやさ「徹底研究」の題が泣くというもの。そこでこれから、全60面のうちで特別難しい面でのテクニック、および全般的なヒントを書くことにしよう。

難解面のテクニックとヒント

●5階

この階が、まず最初の難関だが、コツさえ覚えてしまえばそんなに難しくはない。

そのコツというのは、戦う場所を選ぶ、ということだ。具体的には、前ページの図1のような場所を選ぶこと。a点で壁に向かって足踏みをし、黄緑部にメイジが出現したときだけ、その方向に歩きながら呪文を受ければよい。

●13階

この階では、まずソーサラーを倒すのが鉄則だ。しかし、このソーサラー、炎（ファイヤーエレメント）を出すからやっかいだ。

ところが、よく観察しているとわかるんだけれど、ソーサラーが出す呪文は、曲がり角と袋小路以外では炎にならないんだ。そこでこの面でも、場所の選び方によってはかんたんにソーサラーを始末できる。

つまり、図2のように両側に壁があるまっすぐな通路で、5階と同様な方法で（a点で壁に向かい足踏み）ソーサラーを出現させれば、呪文はまっすぐ進むから盾で受けることができ、そのままソーサラーを剣で倒せるというわけだ。

ブルースライムに関しては、呪文に気を付ければなんでもないだろう。

とちゅうで1回、扉を通るのを忘れないようにすれば、この面もクリアだ。

●29階

まずはゴーストを倒そう。その後、レバー（というかボタン）を上右下左と時計方向に3回押す。だけど、ここで注意したいのは、ビデオゲーム版ではジョイスティックを3回まわす、というカンジだったんだけれど、このファミコン版では、まわすというより、押すというカンジで、1方向1方向ゆっくりと確実に押そう。

なお、この操作は、なるべくブラックスライムから離れた場所でやろう。コントローラーの操作に夢中になって、ブラックスライムと衝突、なんてことになったらシャレにもならないからね。

●30階

表の説明文だけじゃあわかりにくいかと思うので、少し補足しよう。

説明文の意味は、図3のa点とb点を何回か往復する、ということだ。ところが話によれば、これ以外の方法でも宝は出るとのこと。つまり、この方法は宝の出し方の一例。ボクがビデオゲーム版でいつもやっていた方法なんだ。まあ、一例だろうが何だろうが、宝が出ちまえばこっちのものなんだけどね。

ただし、クォックスの炎には気をつけよう。

●38階

9月号でも書いたけれど、ギルは剣を出したまま呪文を受けることができるが、この階で宝を出すには、そのテクニックが要求される。といっても、このテクニック、そんなにかんたんにできるもんじゃあない。だけど、今から説明する方法を使えば、初心者でも楽にクリアできるんだ。

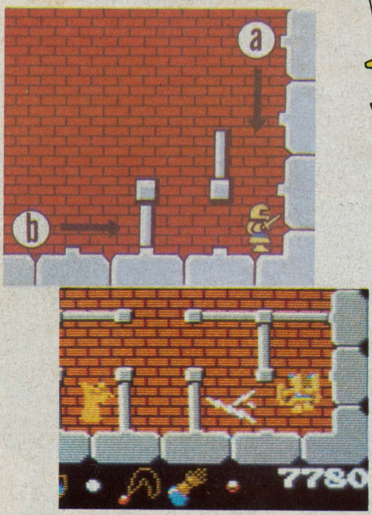
まず、ウィザードは3人いるところ、2人を殺しておく。後は図4のように、フロアの隅で剣を出したまま待てばいいんだ。図の場合だと、a方向から呪文が来たときは右を向き、b方向から来たときは上を向けばOKだ。どうです、ラクなもんでしょう。

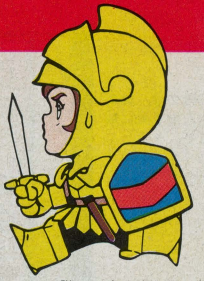
●44階

この階は、はっきりいって「忍」の一字だ。お目当てのマジシャンが出ないことには始まらない。この階だけは、ビデオゲーム版のほうがやさしかったようだ。

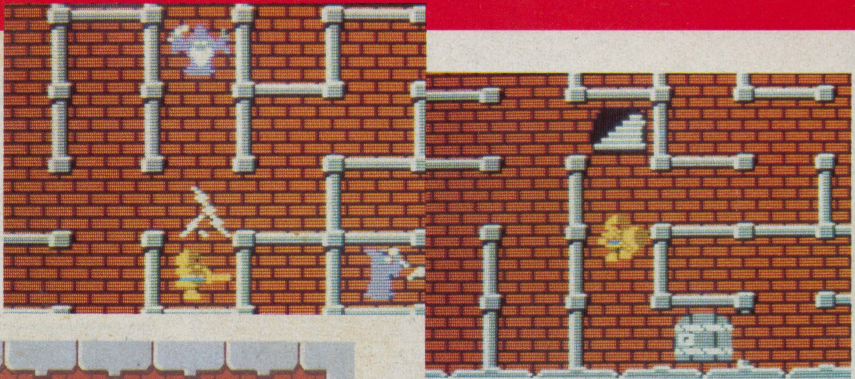
まあ、それはいいとして、ひと言だけ注意がある。各マジシャンは、1種類につき1人しか殺してはいけない、ということだ。ドルイドがたくさんいたから、つい2人ほど殺しちゃった……なんてこ

図4（38階右下）





▶38階での宝の出し方に慣れるためにも、時々「側面受け」の練習をしよう。



▲29階には、扉が2つある。1回で「当たり」を引けばラッキーだけど……。

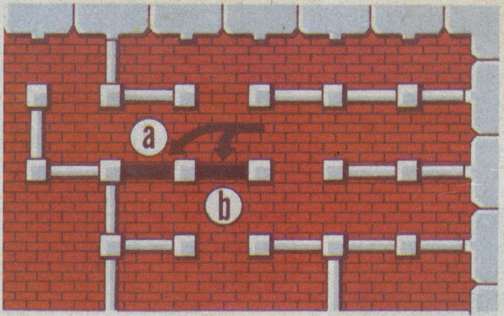


図3（30階右上）

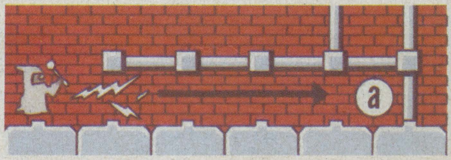


図2（例として13階最下段）

とをすると、ソーサラーまで殺したのにウィザードが出てこない、なんていう憂き目にあってしまう。くれぐれも、1種類につき1人だけ殺すように。

●45階

この階では、最初から宝が出ている。だけど、これは取っちゃあいけない。この宝には呪いがかかっているので、これを取るとすぐに死んでしまうんだ。

そこで、正しい手順としては、まず表にある順番でナイトを殺す。すると新たに宝が出るので、それを取った後で、最初からあった宝を取るんだ。つまり、後から出る宝は、最初の宝の呪いを解く役割があるんだね。

ところで、新しい宝が出たのにもかかわらず、最初の宝から取っちゃうようなマヌケなことはしないように。ギルの出現地点に現れるほうが新しい宝だ。

●53階、54階、58階

まず図5を見てほしい。53階で宝は、a点を上から通過すると出るんだ。

そして54階での宝は、同様にb点を上から通過すると出る。

さらに58階での宝は、まずa点を上から通過し、次にb点を上から通過し、最後にc点を上から通過するんだ。

このように、左から9列目には、何か秘密が隠されているようなんだけれど……。

●59階

そして、最後の難関、59階。この階では、さまざまなドルアーガの分身（ドルアーガには分身能力がある！）を順番に倒さないとクリアできない。ドルアーガを倒さずに扉から出ると、"ZAP"してしまうんだ。

ZAPしてしまうと、悲惨なことに今まで取った宝をいくつか奪われ、下の階からやり直さなければならなくなる。くれぐれも、ドルアーガを倒してから60階に行くように。

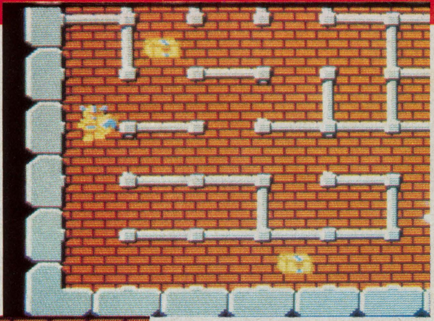
ZAPしないためにも、ドルアーガの分身である、速いハイパーナイト、分身ウィザード、クォックス、そして本体ドルアーガを倒すことだ。

また、この階では、ほかにも雑魚のウィザード（2人）とハイパーナイト（2人）がいる。ドルアーガとの戦いをこいつらに邪魔されないように、まず、この雑魚の始末から始めよう。

最初はウィザードを2人殺そう。といっても、ドルアーガに比べたら雑魚だけど、さすがにウィザード、手強いぞ。

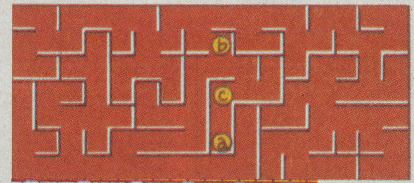
ところで、ここでひとつ気を付けたいことがある。というのは、52階の宝物ブルーアーマーの力で、1回だけだったら盾以外の部分でも呪文を受けられる。しかし、それをやると、ギルは体力をヒドく消耗してしまい、残りの敵を倒せなくなる、ということだ。

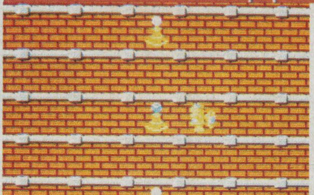
この階以外だったら、敵と戦わないようにして、扉に急げばよかったが、この階ではそうはいかない。絶対に盾以外の場所では呪文を受けないようにしよう（もし受けてしまったら、迷わず自殺しよう）。



▶45階では、後から出た宝を先に取ること。そうしないと「エクスカリバー」が取れない。

図5（例として54階）





▲ブルークリスタルロッドの返還。

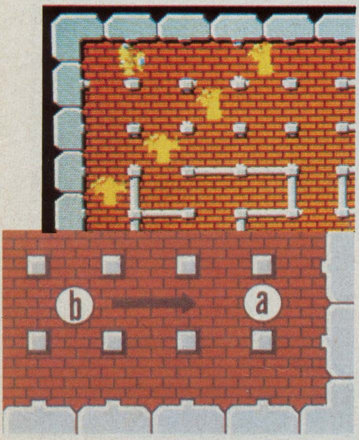
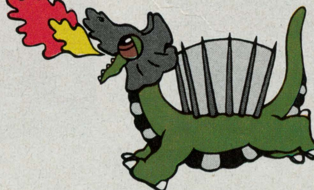
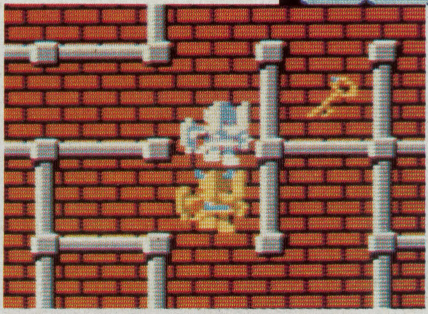


図6（柱だけにする）





▲ナイトは絶対「後ろから攻撃する」こと。前から攻撃すると体力の消耗がハゲしいからね。



お次は2人のハイパーナイト。ここで注意したいのは、ナイトは必ず後ろから刺すこと。数々のマジックアイテムによりギルの体力、防御力が上がっているとはいえ、ここで体力を少しでも消耗すると、次のスーパー・ハイパーナイトを倒せないぞ。とにかく、正面から刺さずに、後ろから刺すこと。

雑魚をかたずけたところで、いよいよドルアーガとの戦いだ。

まず速いハイパーナイトだが、これも先のハイパーナイト同様、必ず後ろから刺すこと。これさえ守ればすぐに倒せるだろう。

次に分身ウィザードだが、こいつにとりかかる前に、マトックを使って、隅のほうに図6のような場所を作っておこう（なるべくなら、速いハイパーナイトと戦う前に作っておこう）。こうしておいてa点の付近で戦えば、b方向の呪文だけを気にすればいいからだ。

なお、分身ウィザードは、1度に何人も出てくるように見えるけれど、実体はそのなかの1人だけ。やっつけると手ごたえがある(音がする)ので、それまで根気よくやろう。

これらを倒すと、次はクォックスだが、これはかんたん、1回刺すだけだ。そして、いよいよドルアーガとの決戦だ。

ドルアーガを倒すには、まず図7のように剣を抜いて待ち（盾は呪文の来る方向に合わせる)、ドルアーガが来たら、密着して数回交差しよう。案外楽に倒せるはずだ。

ドルアーガを倒したら、晴れて鍵を取り、60階に行ける。

●60階

この階では、いよいよ愛しのカイとの対面なんだけど、その前に1つだけ注意。それは、マトックと剣は、絶対に使ってはいけない、ということだ。もし使うと、その場でZAPしてしまうんだ。つまり、この階ではコントローラーのA・Bボタンに触れる必要はない。だから、用心のためにA・Bボタンからは手を離してプレイしよう。

さてその方法だけど、まず画面右端にいるイシターとスレ違い、その後に図5（53、54、58階の説明で使った、例のあの図だ）のa点に行って下を向き、次にb点に行って下を向き、中段左端の石を通過（すると石はカイになる）した後、最後にc点で下を向けばいい。その後どうなるかは、自分の目で確かめよう。

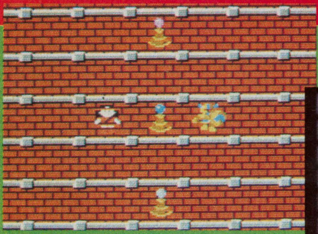
◉敵の動く規則(アルゴリズム)

「ドルアーガの塔」もコンピュータゲームなわけだから、プログラムによって定められた、敵の動く規則（アルゴリズム）というものが存在する。これを知っててプレイするのと、知らないでプレイするのでは大違いだ。

たとえば、わかりやすいウィル・オー・ウィスプの動きで説明しよう。赤のウィスプは「右手法」つまり右の壁にそって動き、青のウィスプは「左手法」で動くという具合だ(図8)。これを知っていると、ウィスプの動きが予測でき、逃げ方もバッチリうまくいく。

また、ナイト、およびローパーの動き方は、基本的には赤ウィスプと同じ「右手法」だ。

ただ、縦軸か横軸がギルと同じ場合だけ、向きを変えて追ってくるので、うまく柱だけの場所に誘導して、向きを変えさせないようにすれば、図9のように1ヵ所に足止めしておける。このテクニックは、とくに45階で有効だろう。

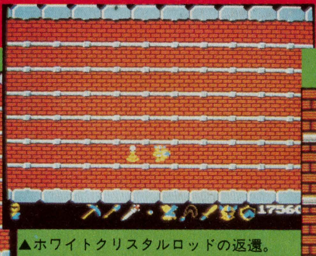

▲カイと並んでハッピーエンド！



▲石を通過（石はカイになる）。

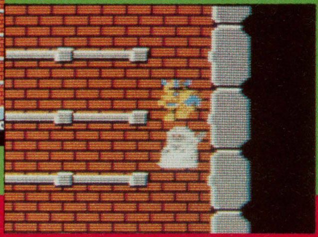


▲レッドクリスタルロッドの返還。



▲ホワイトクリスタルロッドの返還。

▼本文の説明と図だけでは60階の方法が理解できない人のために、この写真を用意した。本文と併わせて見てもらいたい。


▲イシターを通過する。

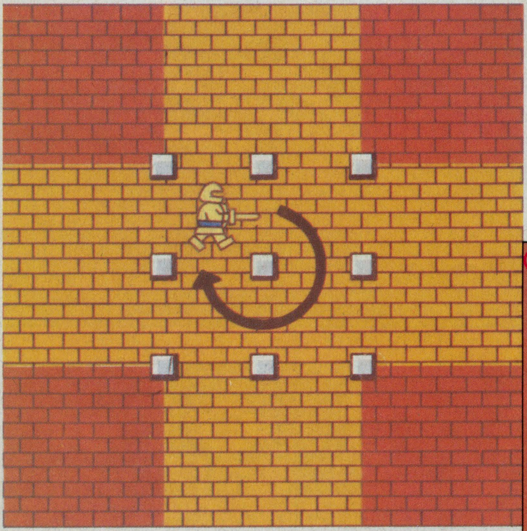
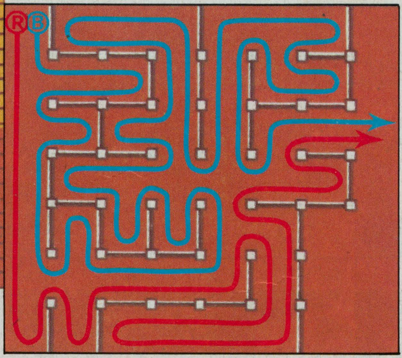
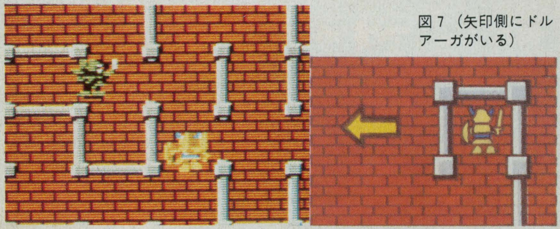

図9：ナイトの足止め黄緑部に入らなければ（縦・横軸が同じにならなければ）ナイトは1ヵ所をグルグル回り続ける。



図8：ウィスプの動く規則
Ⓡ→赤ウィスプの通る道（右手法）
Ⓑ→青ウィスプの通る道（左手法）




図7（矢印側にドルアーガがいる）

▼60階クリア後のこのメッセージを見たいがために、何度チャレンジしたことか……。



アナザー・ドルアーガ征服へ！

以上のテクニックをマスターすれば、今まで60階クリアできなかった人も、カイに会うことができるようになるだろう。メデタシメデタシ……。

と思ったら大間違い。なんと、ファミコン版のドルアーガには、もう1つの謎が隠されているんだ。その名も「Another Druaga（もう1つのドルアーガ）」。

その内容については、今は詳しく言えないけれど、60階をクリアすると、「アナザー・ドルアーガ」に入るための「ある操作」が指示される。ゲーム前にその操作をすると、なんと、それからのゲームでは宝物の出し方がまったく変わってしまうんだ（宝物の出る順番や出現する敵は変わらない）。その宝物の出し方も、上級者向けの、たいへんな難しさ。

しかし、くじけないでほしい。今回のテクニックさえモノにしていれば、キミはもう上級者。ぜひ、自分自身の手による「アナザー・ドルアーガ」征服をめざして頑張ってほしい。

なお、「アナザー・ドルアーガ」での宝の出し方を発見したら、BEEP編集部「アナザー・ドルアーガ」係までお手紙をヨロシク㊢

ファミコンゲーム

スーパーマリオブラザーズ

SUPER MARIO BROS.

隠れキャラ、ボーナス満載ゲームなのじゃ

任天堂　　文／SHOT'GAP

イントロダクション

むかしむかし(?)、キノコ王国という、とても平和な国がありました。

ところがある日、強大な魔力を操る大ガメクッパひきいるカメ帝国の軍団が侵入してきました。キノコ王国の住民たちは、みなその魔力によって岩やレンガ等に姿を変えられてしまいました。

キノコ王国の王女ピーチ姫と7人の召使いたちはクッパにとらえられ、クッパの城に閉じこめられています。

マリオはカメ一族を倒し、ピーチ姫を助けて、再び平和なキノコ王国を築くために立ち上がりました。

THE CASTLE OF KUPPA（ドルアーガのやりすぎだっ！㊊）。

マリ・ブラファンのみなさん、いよいよ新作、スーパー・マリオブラザーズがでた！

●絵巻物風の冒険ゲーム。
●隠れキャラがどっさり。
●2段階＋1のパワーUP。
●2人同時プレイ不可。

というゲームなのだ。



◀レンガの形をした貯金箱。コインがどっさり(?)隠されているぞ。



▶ファイヤマリオに無敵パワーが得られるスターが出現!!



▲どーすればワープゾーンにでられるのかなー？（先月号……うっ）

POWER UP！

1　スーパーマリオ!!
これは?等に隠されたキノコを助ければOK。
効果↓レンガをくずせる。また、1回当たってもノーマルマリオにもどるだけで死なない。

2　ファイヤマリオ!!
これも?に隠されたフラワーを取ればいい。
効果↓ファイヤーボールで攻撃できるのじゃ。

3　無敵パワー!!
各所に隠されている★（スターマーク）を取れ！
効果↓一定時間は無敵。





▲◀?に隠されているキノコを助ける（取る）とスーパーマリオに!!

キャラクターはどんなの？

◉キノコ、フラワー、スター
1000pts パワーUP。

◉コイン
200pts　100個とると1人ふえる。

◉?ミステリーボックス
何が入っているのかな?

◉クリボー
ウラギリ者の悪いキノコ。踏むだけで消える。

◉ノコノコ
追っかけタイプと気まぐれタイプがある。踏むと動かなくなる。

◉パタパタ
羽根があり、空を飛ぶ。踏むとノコノコになる。2種類いる。

◉ハンマーブロス
2匹同時に出現し、ジャンプしながらハンマーを投げる。

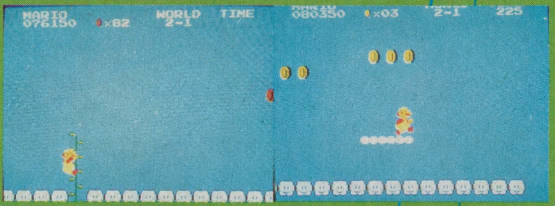
◉ジュゲム
雲の上でパイポを落としながら、追いかけるひきょーもん。

◉パイポ

〔登場キャラクター表〕



?マーク	ノーマルマリオ	キノコ	スーパーマリオ	ファイヤマリオ	クリボー	金のオノ
クッパ	キノピオ	ジャンプ台	ゲッソー	プクプク	コイン	スター
貯金箱	つる	ファイヤーボール	ジュゲム	パックンフラワー	パイポ	トゲゾー
バブル	ノコノコ・パタパタ	メット	キラー	ハンマーブロス	ハンマー	ファイヤフラワー



▲つるをのぼってやってきました、雲の上のボーナスステージ。

地上に落ちるとトゲゾーになる。ファイヤーボールでしか殺せない。

●トゲゾー
ジュゲムのペットで、ファイヤーボールでしか殺せない。

●メット
上からジャンプして踏まないと倒せない。

●キラー
大砲から出てくる弾のおばけ。ファイヤーボールでは倒せない。

●パックンフラワー
土管に生息する人食い植物。ファイヤーボールでしか殺せない。

●プクプク
タマゴンもどきのトビウオで、ファイヤーボールで殺したほうがいい。

●ゲッソー
マリオを追い回すイカ。ファイヤーボールでしか殺せない。

●バブル
城内の炎の池から吹き出す高熱の岩。破壊不能。

●ジャンプ台
タイミングよくジャンプすれば高いところもジャンプして越えられる。

●移動する床
落ちるもの、ひもで2つが結ばれているもの、エレベーターなどの仕掛けがある。

●大魔王クッパ
炎を吹いて攻撃するガメラ(?)。倒し方は2通りある!!
①ファイヤーボールでひたすら攻撃!!(5000点~?)
②クッパの攻撃をさけて床にのり、金のオノを取れ!(0点)

●キノピオ
お姫様に仕える7人のキノコ。大魔王の人質になっている。

●ピーチ
大魔王の魔法を解く力をもつ、キノコ王国の王女。

各シーン攻略法

各面は次のよーな構成になっている。

●シーン1　地上での冒険
●シーン2　地下、海中での冒険
●シーン3　海上での冒険
●シーン4　城内

まずはシーン1だ。この面では次の面に向けてのパワーUPをするのだ……。といっても、パワーUPしなくてもコインが取れないぐらいのことだから、しなくてもいいけれど、やっぱり、したほうがいいよね。

[?]を打っていくと、コインやキノコが出てくるんだ。そのキノコを助けると、巨大化してスーパーマリオになる。すると1回ぐらいかまれても、ノーマルマリオにもどるだけで死なないし、レンガをくずせるようになるのだ。

さらに[?]を打ちつづけるとフラワーが出てくる。これを取ると、ファイヤマリオになって、ファイヤーボールで攻撃できるようになるのだ。さらに、レンガを打ちつづけると、いろいろな隠しフューチャーが出現するのだ。

●1UPキノコ　1人ふえる。
●スター　無敵になる。
●貯金箱?　コインがざくざく。
●隠しボーナス　ステージ!

どこにあるかは自分でさがそーね(これはアドベンチャーゲームなのだ)。



▲プクプクやゲッソーに気をつけて海中の旅へ。



◀城のフラッグポールは高くとびつけば5000点に。

シーン2は海中や地下へ行くのだ。ワールド1は地下へ入る。

クリボーをファイヤーボールで倒しながら進んで行く。と、エレベーターがあるんだ。それをこえて進むと、やがて地上へあがる土管があるのだ。

▼SPECIAL　WARP　ZONE　INFORMATION!!

なあんと、地下の面にはワープゾーンがあるのだ。ワールド1ではワールド2、3、4のいずれかへ、ワールド4の地下では、ワールド5へ行けるのだ。行き方は自分で探そうね(アドベンチャーゲームです)。

ワールド2では海中へ進む。しかし、ゲッソーやプクプクをさけて泳ぐのはムズイ。でも思わず笑っちゃうのはマリオの泳ぎ方。バレエをしているようなのだ。なお、海の空はうずがまいていて、マリオを引きこんでしまいますが、コインも多い。落ちない程度に欲ばるのがポイント!!

いよいよシーン3。ここはジャンプ、ジャンプで島を渡っていく。空を飛ぶ床もいろいろなバリエーションがあり、マリオが乗ると落ちて行くものなーんてのがあるの困っちゃう。必殺の連続3段跳び、栄光の時間差跳び、病的な嫌いだ跳び(?)(連続跳びのバリエーションで「ジャンプ面なんかきれーだ!」とさけびながらジャンプする)できりぬけよー。



▲細胞のよーな(?)火柱はタイミングを見て走れ!

(中央・上)ファイヤーボールでクッパをやっつければ…!?

▲火を吹くクッパ。上の床にとびのって、金のオノを取れっ!



◀キノピオは助けたが、姫はここにはいなかったのだ。

あっそーそー、書きわすれてたけど、シーン1~3はフラッグポールにつかまればクリアになる。このとき、高い所につかまってクリアすれば高得点につながるよ(100点を出すやつはタコだぁ!)。

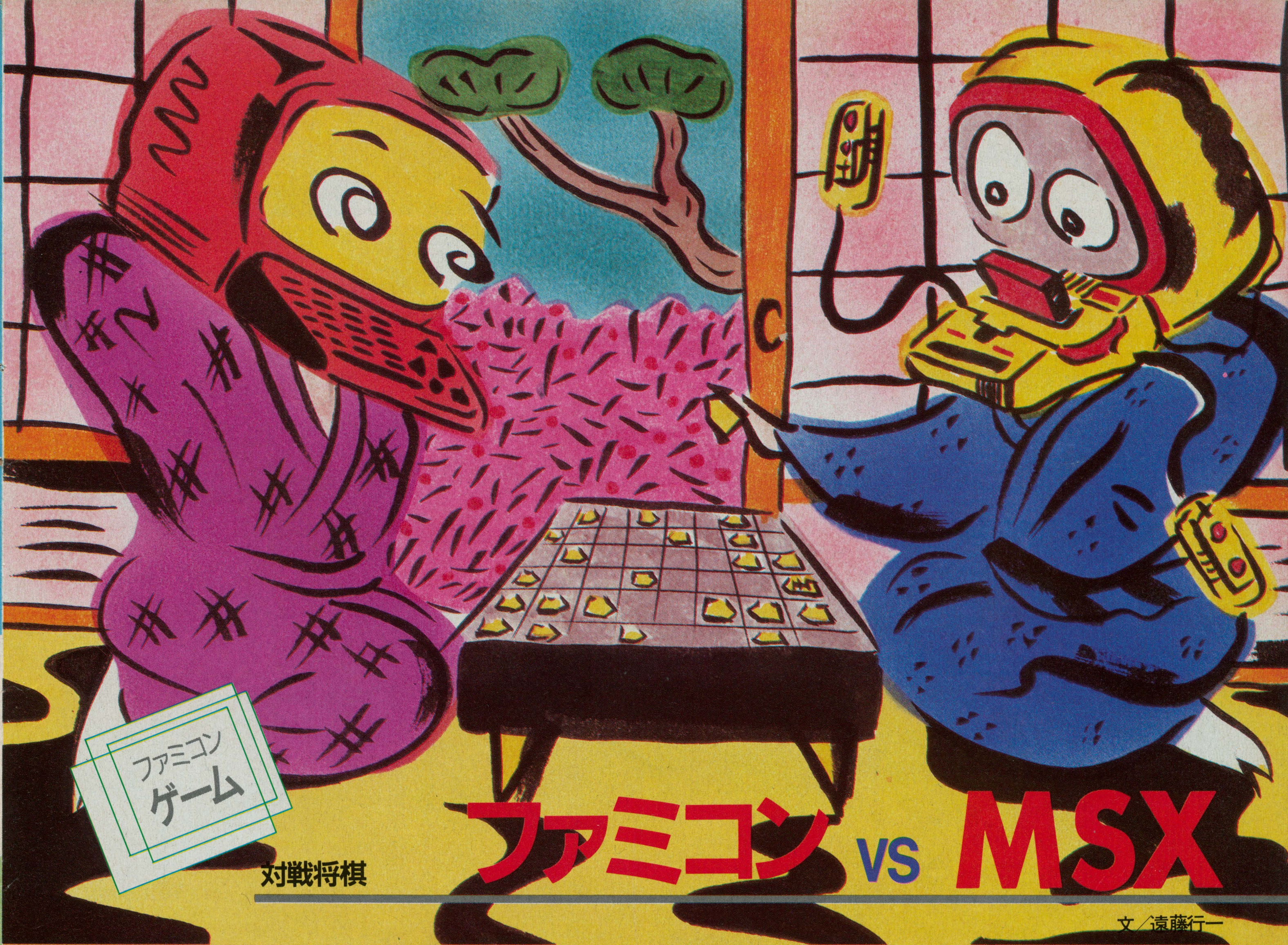
いよいよ、クッパの城・シーン4だ(BGMはドラゴンバスターのドラゴン山のテーマで)。

城内の炎の池からさっそくバブルが出現してくる。えっ!? バブル? バブルといえばコナミバブルシステム。バブルシステムといえばグラディウス。ありゃ最高だね。などと考えていたら、なんと、グラディウスの細胞触手みたいな火柱がでてきたぜ(ここでBGMグラディウス5面目に)。しかし、よくみるとグルグル回転してるだけ。火柱の後について越えればけっこう。

ど~やら、大魔王クッパは近いよーだ。いよいよクッパとの戦いだ!! ファイヤマリオならファイヤーボール数発で死んじゃう。ノーマルマリオやスーパーマリオだったら、空を飛ぶ床にのり、金のオノ(ゴールデンハンマーではありません)で吊り橋を切るしかない。

そして、お姫さまとご対面~と思ったが、そこにはぬわんとキノピオがいた。姫は別の城にいたのだ。

マリオの新たな冒険が始まる。



対戦将棋

ファミコン VS MSX

文／遠藤行一

早指し将棋にかけては並ぶものない「内藤九段将棋秘伝」(ファミコン)が勝つか、MSX将棋ソフト中でも随一の寄せの鋭さを見せる「将棋」が勝つか。コンピュータ同士の熾烈な戦いは、今始まった!!

決戦!! 早指し将棋名人戦

BEEP杯争奪早指し名人戦もいよいよ決勝。第1回名人位を競うのは、ファミコン「**内藤九段将棋秘伝**」(セタ)対MSX「**将棋**」(ソニー)です。「内藤九段将棋秘伝」は、MSX「**将棋名人**」、「**王将**」を連破し、「将棋」は「**飛車**」を破っての決勝進出です。

競技方法は、各持ち時間5分の考慮時間を使いきりますと、1手15秒以内で指さなければなりません。予選において、「飛車」、「王将」とも時間切れで敗れ去っております。決勝は先手後手各1局計2局の勝敗で決定します。2勝すれば名人位を獲得することができますが、1勝1敗の場合は、両者とも名人位とします。

試合前に、両ソフトのプロフィールを紹介してみましょう。

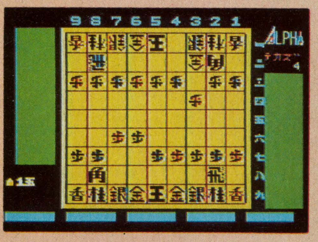
内藤九段将棋秘伝は、平手のみならず飛車落ち、2枚落ちでも、先手後手どんな指し方もできるオールマイティ・タイプ。一所懸命お願いすれば、「まった」も許してくれる寛大なソフト。振り飛車・四間飛車を得意としており、早指し将棋は十八番である。

一方の**MSX将棋**は、平手・駒落ちのみならず、局面のセーブ・ロード、思いどおりの場面設定と多種多様の機能を持っている。1人でも2人でも指すことのできるバリアブル・タイプ。

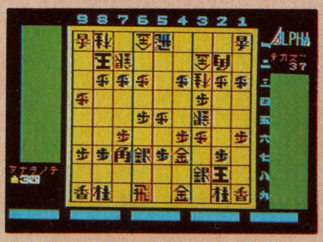
指し方は駒をつかんで動かすのではなく、場所を指定すると、動かせる駒がファンクション・キーに表示されるタイプ。変わった指し方だが、これが意外と便利。振り飛車・中飛車を得意とし、寄せの鋭さはMSX随一。

第1局 将棋秘伝の振り飛車で戦闘開始

第1局は**将棋秘伝**が先手です。先手は角道を止めて振り飛車作戦。後手の**将棋**も、☖3三銀で居飛車のふりをしてから、得意の中飛車に作戦変更。たがいに最も得意とする戦法での戦いとなりました。



▲最初の数手はいつも同じ。あきもせずの四間飛車対中飛車の戦い。



▲桂頭の歩。うっかりと桂が飛んでしまったマズイ手。将棋秘伝が序盤で有利に。

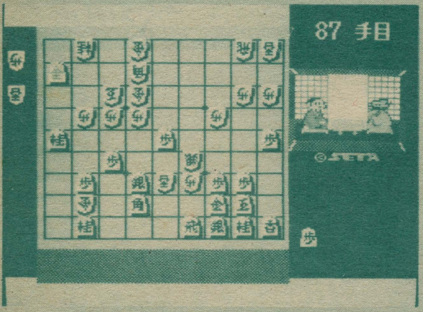
◉予選を振り返って



「飛車」（マイクロキャビン）
対「将棋」（ソニー）

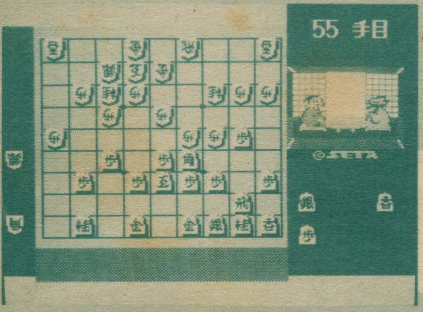
ＭＳＸ同士の対戦。**飛車**は、**王将**の弟弟子にあたり、兄弟子の**王将**に比べて早指しではあるが、それでも長考派。この一局は序盤早早に**飛車**の時間切れ負けであったが、本大会の予選規定により指しつがれた。

中段飛車を得意とする**飛車**に対して、**将棋**は鋭い読みを連発し、とくに終局直前の△2七金の寄せは非常に鋭かった。



「内藤九段将棋秘伝」（セタ）
対「将棋名人」（東芝EMI）

ＭＳＸソフトのなかでも、**将棋**と同様中飛車を得意とする**将棋名人**。終盤端攻めから寄せに入ったが、△１八銀成の失着（ここは△１八銀不成だった）で、おしい星を落とした。**将棋秘伝**の寄せがいつになく鋭かった一局。

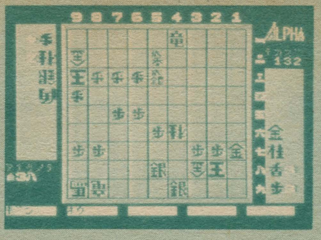


「内藤九段将棋秘伝」（セタ）
対「王将」（マイクロキャビン）

ＭＳＸ**王将**は、わずか40手で時間切れ負けをきっした。予選規定による指しつぎで、197手という大熱戦のすえ、**将棋秘伝**に敗れたが、本局の随所で見せた王将坂田三吉風の奇抜な着手が、周囲をして四次元将棋とうならせた。終盤飛車角４枚を相手に渡しての入玉は、その勝利への執念を感じさせた。



▲遊んでいた飛車を活用する４九飛。盤上にある駒をすべて有効に使うのが将棋の秘けつ。



▲この手で将棋の勝ちだった。この後ミスで将棋秘伝の玉を詰めることができなかった。

将棋秘伝は堅い守りの高美濃、**将棋**は片美濃に囲みながら、端の歩を突いて玉の逃げ場を広くして、攻撃準備完了。

将棋△４四銀で攻撃開始。▲３六歩に△３五歩と突いて、攻撃の始まりです。

歩を交換してからの▲６九飛は落ちついた手。▲３六歩と銀取りに打っても、相手が歩を持っているぶんだけ面白くないからです。△３六歩と攻撃の足場をつくって、後手の攻撃第１弾はまず成功。

△３三桂は首をかしげたくなる手。だが、桂を得している**将棋秘伝**の▲２五桂はよくない。ここは、▲４五桂△３四金▲６六銀△４四歩▲５五銀△４五歩▲６四歩で先手が優勢だった。取られた桂を取り返したうえに、端を攻められるのですから、**将棋**有利の展開。

３六の歩を利用した△３七桂はうまい打ち方ですが、▲４二角△５四飛▲２四角成△５三飛で、やや**将棋秘伝**もちなおした感じ。△５三飛はまずい手。ここは、△８四飛▲７六銀△５八角▲７九飛△７六角成▲同飛△８七飛成であったところ。

△１九香成に対する▲１七金、**将棋秘伝**のわけのワカラナイ手です。取ればよいのですが……。

△８八角では、△３七香と玉の周りの金銀を取りに行く手のほうがよかったのでは。△３六金とせっかくの足場を失ってしまった。

将棋秘伝の一方的な攻撃が続きますが、▲７一馬は図に乗りすぎの一手。▲６二銀もまずかった。玉を追うときは、１方からでなく２方向から追って逃げられないようにするのは詰めの基本です。

△４九飛は好手。遊んでいるような駒はどんどん使うべき。

▲６二飛△７二金▲同飛成で、どうして△同玉でないのか。飛車が取れるのになぜ取らないのか。理解に苦しむ一手です。

△４六桂、△３八金は最善手ともいえますが、△５八桂成で万事休す。△同桂成▲同玉△２九角▲４八玉△６六馬▲５三合駒△３九銀で勝っていたところ。この勝機を逃してしまっては、**将棋**に勝ち目はないも同然。そのまま、ズルズルと追いつめられていきました。

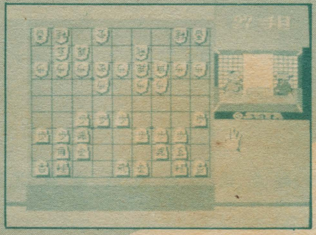
１５４手目は、敗けを早めたおろかな一手、そして△６六成桂が敗着となった感じ。ここで△６八成桂なら、奇蹟の逆転もあったでしょうに。１６５手で**将棋秘伝**の完勝でした。



▲最後の悪手６六成桂。入玉したら普通は詰まないものなのだけど、詰まれてしまうワケ。

第2局　将棋の寄せの鋭さが光る一局

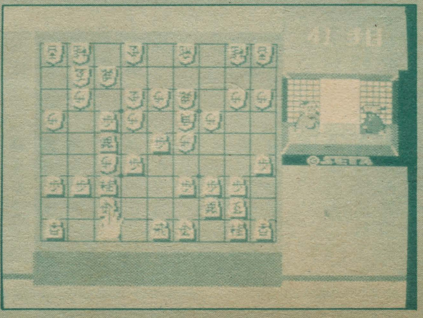
第2局は、先後いれかわって**将棋**の先手です。初めの4手から相振り飛車、先後の違いはありますが、第1局と同様四間飛車対中飛車、両者最も得意とする戦法での激突となりました。



▲序盤の駒組み完了。上の四間飛車が将棋秘伝、下の中飛車が将棋、将棋の先手です。

30手目まで第1局とほぼ同型、唯一▲６六歩の一手の違いだけですが、この一手の違いが、今後の戦いに大きな影響をあたえることになります。

将棋は▲８六銀から７五歩と、再び敵攻撃の足場をつくる戦法です。第１局同様、▲７七桂に△７六歩と桂の高飛び歩のえじきですが、ここで▲６六歩の一手の違いが局面を大きく変えます。いっさいかまわず、▲６五歩、▲６六歩と相手玉の陣中へせまり、金桂を



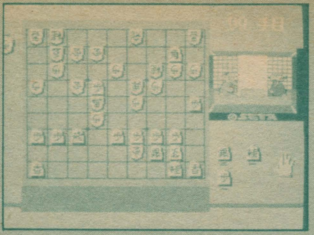
◀桂の高飛び歩のエジキ。格言をそのまま地でいくような場面。６六歩が、勝敗を左右。

犠牲にしての強襲。

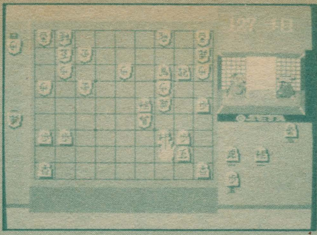
角交換からの☗2二角、☗8八角成は好手。馬は自陣へ引けの格言通りです。将棋秘伝の☖6九角からめざわりな7五銀をはらったのは強手。劣勢をなんとかはね返そうとする気合いの手です。

相手飛車角に狙いをつけた☖7六銀に☗5八金は意外、☗2二角も調子に乗りすぎ。局面は一気に互角になってしまいました。

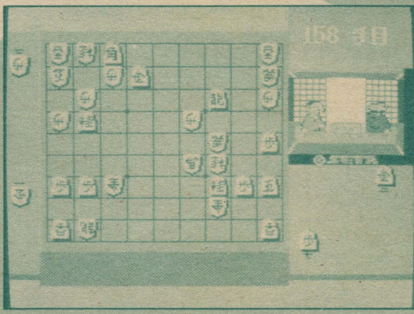
しかし、**将棋の☗5七金は将棋秘伝の意表をつく一手だったようで、一連の将棋秘伝の悪手をさそって、**☗6五飛で再び優勢です。88手目の☖4八金は将棋秘伝の勝負手。普通なら☖6四馬と邪魔な歩をとってしまうところですが、一気に玉を攻撃してしまおうという気合。気合には気合の☗6二銀。ついに☖6四馬と邪魔な歩を取ってしまいました。



▲将棋秘伝の勝負手4八金。この場面で将棋秘伝勝利、と思われたのだが……。



▲最悪の一手1二銀。将棋の玉も危ないが、将棋秘伝には持ち駒がない。



◀将棋あざやかな逆転勝利。寄せの鋭さが光った一局でした。将棋秘伝にはおしい一局。

☖6七歩成からの、と金の攻撃で**将棋の玉はアッという間に危ない形。**☖3五銀で**将棋秘伝の勝ちが決まったかに見えましたが、将棋秘伝の甘さを暴露する**126手目の☖1二銀が大悪手、敗着ともいえる一手となりました。むだな一手のうえに玉を詰めるための銀を1枚ムダにしてしまったのです。

ここは☖3六銀打☗3八金☖3七銀成☗同金☖3六桂☗3八玉☖2九銀☗4九玉☖3七馬以下で勝ちだったはず。遊んでいる飛車と馬の交換から、角の活用をはかった☖7七角も☗7六飛☖6六銀と、大切な銀まで使ってしまい、勝敗は決してしまった感じ。

137手目の☗6二金は、王手王手で詰めるための一手ですが、**将棋秘伝**☗3六桂から必死の反撃も1手およばず。☗7一角☖9二玉☗8四桂に、アッと叫び声を上げたが、時すでにおそし、あえなくトン死となってしまいました。**将棋秘伝**の読みの甘さ、**将棋**の寄せの鋭さがよくでた一局でした。

●第1局対戦経過(先手将棋秘伝)

☖	☗
7六歩	3四歩
6六歩	3二金
7八銀	4二銀
6八飛	5四歩
6七銀	3三銀
4八玉	5二飛
3八玉	6二玉
2八玉	9四歩
3八銀	7二玉
5八金左	8二玉
7七角	7二銀
4六歩	5一飛
4七金	4四銀
3六歩	3五歩
同歩	同銀
6九飛	5五歩
1六歩	3六歩
6五歩	3三桂
3四歩	3一角
3三歩成	同金
2五桂	3四金
1七桂	2四歩
1三桂成	同香
3二歩	2二角
5六歩	1六香
5五歩	1七香成
同香	1一歩
5四香	5三歩
同香成	同飛
5六銀	5二飛
6四歩	同歩
同飛	3二飛
5四歩	6三歩
6七飛	7七角成
同桂	1二歩
5三歩成	4四歩
6三と	6二香
同と	同金
2一角	5二飛
5五香	5四歩
同香	5三歩
同香成	同金
6五桂	5四金
4三角成	6三銀
7三桂成	同玉
3四馬	3二飛
3三歩	3一飛
3五馬	3三飛
3四歩	3二飛
4三銀	3一飛
5四銀成	同銀
6四金	6二玉
5四金	6六歩
同飛	5一玉
2四馬	4二桂
4三金	6三銀
同飛成	4一香
5二馬	まで115手

●第2局対戦経過(先手将棋)

☖	☗
7六歩	3四歩
6六歩	3二金
7八銀	4二銀
6八飛	5四歩
6七銀	3三銀
4八玉	5二飛
3八玉	6二玉
2八玉	9四歩
3八銀	7二玉
5八金(左)	8二玉
7三角	7二銀
4六歩	5一飛
4七金	4四銀
3六歩	3五歩
同歩	同銀
6九飛	5五歩
1六歩	3六歩
6五歩	3三桂
3四歩	3一角
3三歩成	同金
2五桂	3四金
1七桂	2四歩
1三桂成	同香
3二歩	4二角
5六歩	1六香
5五角	4四銀
6六角	3七桂
3九金	3五金
7五角	同角
同歩	5二飛
3一歩成	5三飛
4二角	5四飛
2四角成	5三飛
2五桂	同金
同馬	1九香成
1七金	2九桂成
同金	同成香
同飛	8八角
4五桂	5一飛
5五香	3一飛
3六金	9九角成
5三桂成	同銀
同香成	5一金
4二銀	同金
同香成	2一飛
4三馬	2二飛
6二金	7一金
7二金	同玉
5三馬	2三飛
7一馬	同玉
5二香成	3三飛
6二銀	8二玉
3七金	3六香
同金	同飛
3七金	3二飛
5三銀成	3六香
同金	同飛
3七歩	4六飛
4九飛	同飛成
同銀	6九飛
5八銀下がる	8九飛成
6二飛	7二金
同飛成	9三玉
8一龍	4六桂
9一龍	9二金
4一龍	3八金
同銀	5八桂成
8五桂	8四玉
7六金	8七龍
8六金	9七龍
4七龍	5七成桂
4五龍	7四銀
同歩	8六龍
同金	7五金
同金	同玉
7九香	6六玉
5五龍	6七玉
6九香	5八玉
4九銀	6九玉
4六龍	6七成桂
4七龍	6六成桂
5八龍	7九玉
6九飛	まで165手

ファミコンゲーム

ソフトバンク出版部の見取り図面もついに出現!?

ハドソン
文／家族電算機

新作面のコーナー

さて、前号からひと月たって、ファミコンマウスの上達ぐあいはいかが?と、古い話を持ちだす家族電算機です。

しかし、BEEPERならおなじみのゲーマー、氷水芋吉君もひそかにファミコンマウスの練習をファミファミしているという情報を入手（しかも本人から）し、表だった動きはないものの、地下深いところではLRプレイヤーのマジックアイテムとして着実にその地位をかためつつあるようです。あと一歩、あと一歩のご支援です。ファミコンをコンピュータにしてやってください（この文章に矛盾を感じるようであれば、とても選挙演説は聞いていられない）。みんなでファミファミしましょう。

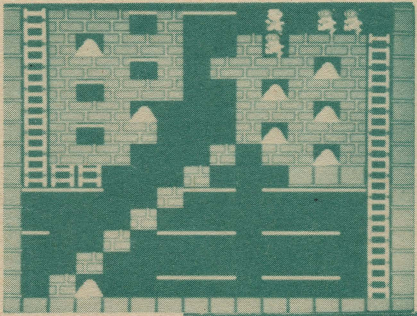


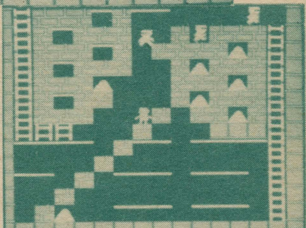
「交通整理」の面

この面はなにかアッサリとしていますが、じつは、ソフトバンクの入っている建物の見取り図なのです。

上が道路に面したほうで、斜めに走る壁は隣のビルとの境界線。建物の裏手には駐車場があり、地面には駐車スペース用の白線が引かれている。と、まあ出版部を訪れたことのある人には、一読してわかる豪華な嘘をついてしまいましたが、なんとかして「交通整理の面」というタイトルにこじつけようとした結果なので、許してやってください。本人も反省してるんだから。

では、なぜ「交通整理の面」なのか?と言えば、これがけっこうニューウェーブで、なんと右上の5つの金塊を取るリズムが、ちょうど交通整理の笛の音に聞こえるという、ほとんど妄想とも思える理由によるものです。それでいて、ポイントが左上のパートにあるなんて、これはかなり分裂的になってしまいました。でも、わたしの性格はちがいます。

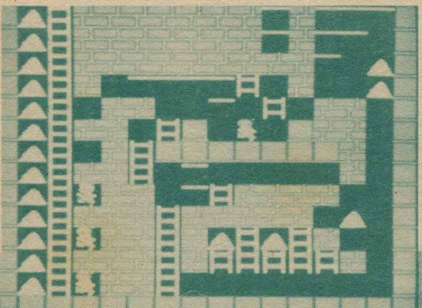


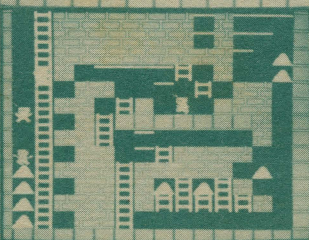


「交通整理の面」
ピピー！　キミ、そこのキミだ。今時間差掘りをやっただろう。免許証は？　まだLR買ってひと月たってないじゃないか。困るなァ、若葉マークもつけてないようだし。ま、以後気をつけたまえ。

「下ごしらえ」の面

こっちの面は、通り道がひととおり。だから、ぐるっとひと回りすれば金塊は取れてしまうけれども、番兵が思うように動いてくれなかったり、なにかしようとしても、あちらを立てればこちらが立たずというぐあいになっています。そのために、根回しというか、いろいろと事前工作としての下ごしらえが必要なわけで、そこでの味付けさえまちがえなければ、できあがりもそんなに食べられないことはないでしょう。口に合うかどうか、わかりませんが……。





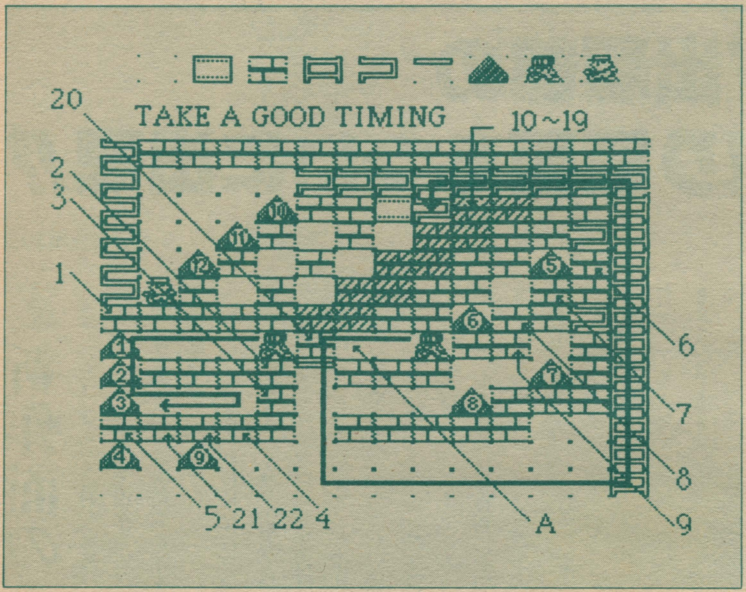
「下ごしらえの面」
レンガ、コンクリート各大さじ1、ハシゴ2たば、バー少々。金塊3kgはあらかじめ塩、こしょうをしておきます。

■前号の解法コーナー

前号の解決のまえに、前々号の解法についてひと言。

「誘導のみ?」はともかく「ちょい待ちの面」は、おとりのつもりでつけた上部中央のレンガ3個と、最上段左側のバーをうまく使って解いてきたBEEPER(千葉の一野瀬君)や、番兵に金塊を取らせてどこかに置かせ、最後に回収する方法を考えたBEEPER(広島の流君)もいて、ちょいと甘かったなと思っていますが、別解も参考になるので、いろいろやってみてください。

▼「グッドタイミング」の面



「グッドタイミング」の面

では、前回の「TAKE A GOOD TIMING」の面から。

まず1をくずして、左側の番兵がランナーの下に来たあたりで飛び降り、頭の上で①を取って右のレンガの上へ飛び移ります。番兵は②を持って落ち、③の位置で止まるでしょう。このとき、右の番兵は引き寄せられて、A地点まで来ています。

2をくずし、バーにつかまって3をくずすと、③のところにいた番兵が寄ってくるので、3をくずしたところに飛び降りて一瞬待つ感じで4をくずします。穴に落ちた番兵が離した②を取り、③を取ったら5をくずして待っていると番兵が4の穴からはい上がるので、その瞬間5から飛び降りて④を取ります。すると、番兵は再び4に落ち、もう1度はい上がるそのギリギリのタイミングで4は閉じて彼はそこにとどまったままになります(殺してはダメ)。

自分は右端のハシゴを登り、6をくずして⑤を、7、8をくずして⑥を、そして9をくずして飛び降りて⑦、⑧を取ります。

斜線で示した10～19のレンガは上から下、左右左右の順で階段状に掘り進み、最後はA地点にいる番兵の頭の上で20をくずして彼を落としつつ、自分は左のレンガの上(左の番兵がスタート時にいた場所)へ移ります。

落ちた番兵が右端のハシゴにたどりついたら、自分は左から回りこんで③の金塊があったところへ落ち、すぐに21をくずして番兵を落としたら、22を掘って⑨を取ります。落ちた番兵は、またギリギリのタイミングで死なずにすみ、右の番兵は勝手にハシゴを登って中央上部の穴に入るので、⑩、⑪、⑫を取って終わりというわけです。

番兵を殺さないタイミングがコツですね。

「ホーンテッド・マンション」の面

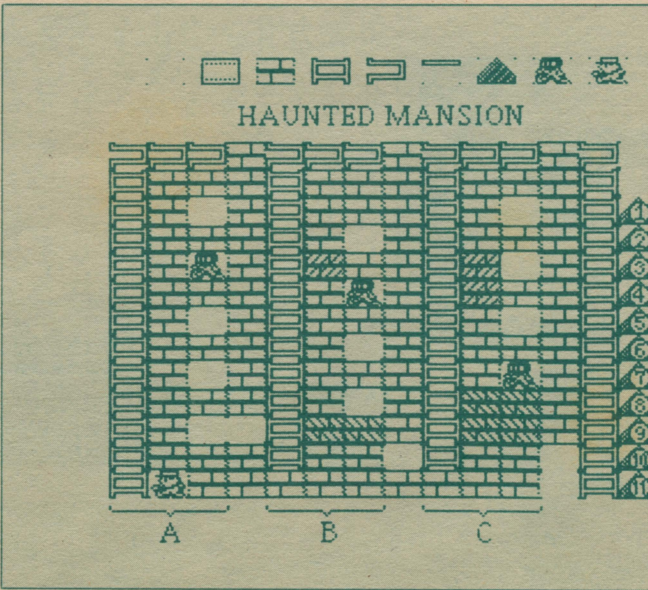
「ホーンテッド・マンション」の面ではA、B、Cの各列に分けて考えます。

Aはかんたんで、上から3つ掘って待ち、回復が始まったら、番兵の横を掘って出してやります。最上段で穴を掘って番兵を落とし、すかさず下へもどって、番兵を出すときにくずしたレンガのところから下に掘り進めばOK。このとき、番兵を殺してしまい最右列に現れると完走は難しいので、自分がBの列に移ってから、彼が来ないうちにハシゴの最下段に身をひそめて、今くずしてきたレンガが閉じるのを待ちましょう。

B列では上から4個目の斜線のレンガがキーとなります。やはり上から3段掘って待ち、回復が始まったらキーレンガをくずします。再び上から3つくずしておき、キーレンガの回復が始まったら、番兵の横のレンガを掘ります。番兵を連れて上に登るとちゅう、ギリギリのタイミングで再びキーレンガをくずし、あとはA列と同じように処理すればOK。ただし、下の左上がりの斜線のレンガは横2列を掘らないとC列へ脱出できないので気をつけましょう。

C列もほぼ同じだけれども、番兵がもっと深いところにいるのでキーレンガが2個になり(2個ともくずすのは下るときだけ。登るときには上の1個だけをくずせばよい)、下方の横2列をくずすレンガも2段になっています。そのため時間的には多少キツイかもしれません。

あとは、一気に①～⑪を取ってください。



▲「ホーンテッド・マンション」の面

LODE READER

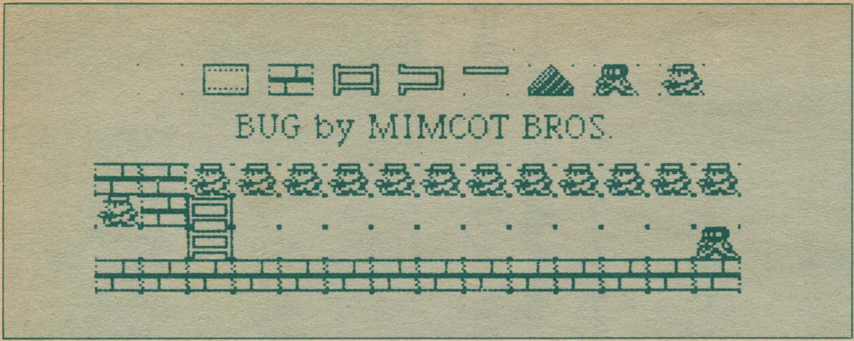
ではでは、LODE READERのコーナーです。

バグ情報

はじめにペンネームMIMCOT BROTHERS君のバグ情報は、以前再生する番兵がハシゴにひっかかって卵状態で止まるというのがあったけど、これを別の方法で発生させようというものです。

図のようにランナーをたくさん並べた面を画面の一番上に作り、スタートして殺した番兵が影のランナーのところから再生しようとすると、卵（彼らは宝石と呼んでいる）状態のままで止まってしまうのでした。

▼MIMCOT BROTHERS（小樽市）のバグ情報



投稿面

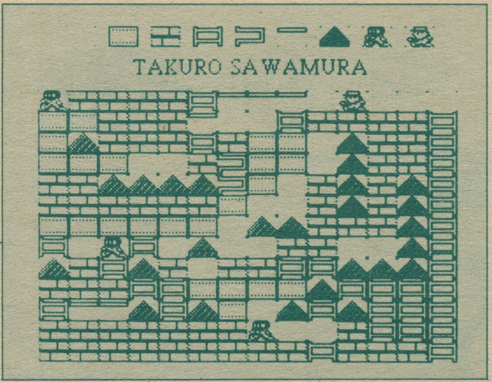
まずアイチ圏（イケナイ。ヤタ・ウォーズになってしまった！）ではなく愛知県の八木貫志（なんと読むかは謎）君からの面ですが、彼は超人的テクを要求する最近のLRシーンを憂えて、原点にもどった面作りを目指したとのことです。つまり、走って逃げて穴を開けてまた逃げる、というパターンを追求したわけで、どうすればよいのかわかっていても、そこまで持っていくのがたいへん。ま、やってみてください。

ちなみに彼は、イラストと文章はなかなか面白いのですが、省エネ（なつかしい言葉）を実践しているのか、チラシの裏に書いてくる。ひとつまちがうと、このチラシが彼の文章と同じぐらい面白くて、「おばあさんのプリーツスカート880円」（どこがちがうの？）だの「風流万能ゴザ980円」（風流で万能なゴザとは？）などという謎の物体が売られていることがわかるのです。キミも各地の名物チラシを送ろう！

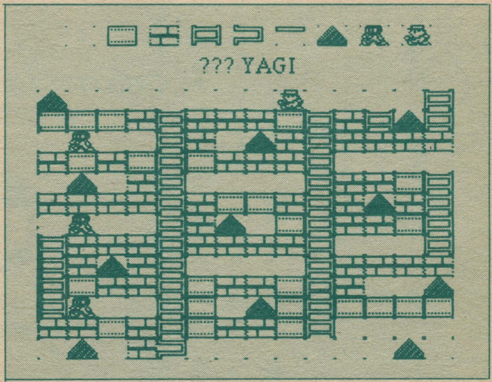
と脱線したところで、次は大阪の谷口昌実君の面です。

この面はご覧のとおり、一方通行の一本道で構成されていて、ポイントはスタートしてすぐと、最後付近にあります。どちらもタイミングでクリアすれば、とちゅうは時間差だから、BEEPERならわりと楽に完走できるでしょう。

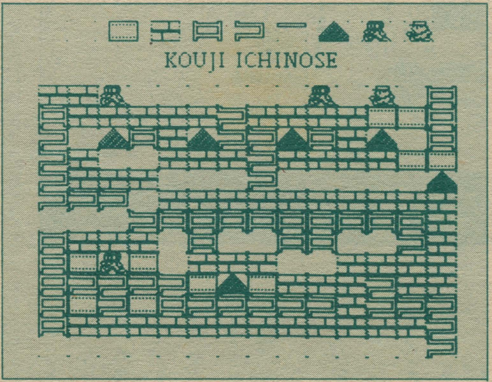
こうして天国へのハシゴの位置がわかっているとそうでもないけど、知らないならば、本当は最後で一番苦労するのかもしれませんね。



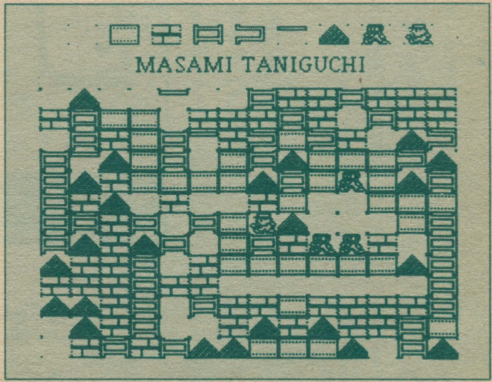
▲沢村拓郎クン（岩槻市）の投稿面



▲八木貫志クン（愛知県田原町）の投稿面



▲一野瀬光治クン（千葉市）の投稿面



▲谷口昌実クン（摂津市）の投稿面

3番目は埼玉の沢村拓郎君。

本人は右下と左上がポイントで、ヒントは番兵を使うことになっていますが、右下はともかくとして左上は独力でだいじょうぶです。

あとこの面では、番兵の誘導や左下部からの脱出も腕の見せどころですが、とくに誘導をするさいは少し極端に動いてください。けっこう、ここの番兵はしぶといようですからね。

最後は千葉の一野瀬光治君です。

これはなかなかしんどい。一見して下へ降りたら上へもどってこなくてはならないから、それを考えただけでもゾッとしますね。上の5つは取る順番があって、これをまちがえると、必要なときに番兵がいなかったり、うっかりつかまってしまったりします。最後の1個は取ったとたんに×××が×××して×××××できなくなるので心してかかるように。

今回の残念賞は、横浜の武田君。2重の時間差を発展させてみよう。

磁気ディスク・ネットワークシステム

…ファミコンはこれからどう発展するのか…

文／浮田利康

12月1日からファミコンにディスクカードのシステムが登場する。ディスクが登場するとファミコンゲームはどのように変わるかな?

ファミコンに大革命!?

キミの家のファミコンは元気かな。ゲームをやりすぎて、壊したりすると、もったいないもんねー。まだまだ面白ソフトがビシバシ出るみたいだし、たいせつに使って長持ちさせよう。

さて、今度(12月1日から)このファミコンに大革命が起きそうなんだけど知ってるかな。えっ、知らない。じゃあ教えてあげよう。なんとファミコンにディスクがつくんだ。ディスクってなに?という人もいるかな。ものすごくかんたんにいってみれば、ゲームなどのプログラムや、データを入れられる、変更可能なカードってところになるだろう。えっ、今までとどうちがうのかって。よし、わかった。そのへんもふくめて、このシステムの説明をしちゃおう。

どんなシステムなの?

まず、このシステムに必要なものは3つだ。1つは今までのファミコンシステム(ファミコン本体+TV)、2つめは、今度発売される磁気ディスクドライブセット(磁気ディスクドライブ+RAMアダプタ・予価1万5000円)、そして3つめが磁気ディスクカード(2500円前後)だ。各装置は図1のようになっている。今まで、ゲームのROMカートリッジをさしていた所に、RAMアダプタをさす。このRAMアダプタには、プログラム用RAMとキャラクター用RAM、それにディスク制御関係の回路がのっている。

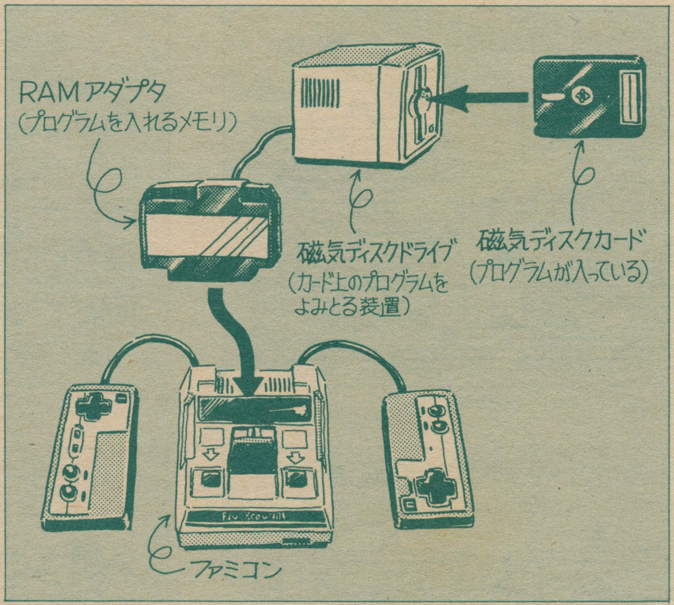


図1：磁気ディスクカードシステム
（このイラストはBEEPで想像して作ったものです）

RAMアダプタは、磁気ディスクドライブとつながっている。磁気ディスクドライブ(略してドライブ)は、ディスクカードからプログラムやデータを読み出したり、逆にディスクカードに書きこんだりする装置で、現在パソコンで広く使われているから、知っている人も多いだろう。このファミコン用ドライブは、3インチ磁気ディスクを使うタイプのもので、単2乾電池5本で動かすようになっている。

ただディスクといっても、トラックはうず巻き型に1本あるだけで、シーケンシャルにリード・ライトする。つまりカセットテープと基本的には同じなんだ。しかし、カセットテープよりはずっと速いし、リードエラーなど、まず起きないので安心して使える。

磁気ディスクカード(略してディスク)は、大きさ3インチ(約7センチ)の正方形のプラスチック製。容量は両面で約120キロバイト。これだけあれば相当なデータが記録できる。

ディスクのプログラムは工場で書きこまれるが、このプログラムを別なゲームのものに変えることもできる。これは磁気ディスクカードソフト書きかえ機というものを使って行われる。この機械は全国の、主としてファミコン関連商品を売る店に置かれ、書きかえ料(500円の予定)を払うと書きかえてもらえるようになる。このシステムはやがては、電話回線で任天堂のコンピュータとつながるとのこと。

一応、以上がディスクシステムのハードウェア(機械)の説明だ。ちょっと難しかったかもしれないなあ。まあユーザーとしては、ディスクシステムが登場するってことだけわかってればいいんだよね。

ディスクを使うとどうなるんだろう?

ディスクシステムが登場するとファミコンはいったいどうなるんだろう。

まずすぐ考えられるのが、記憶容量の増加による変化だ。今までは、最大で32キロバイトだったわけだから、約90キロバイトも増えることになる。これはとりもなおさず、プログラムやデータが増やせることを意味している。たとえば、ゼビウスのようなスクロールゲームならば、地上絵データや飛行体データなどを増やしてゲームに奥行きが出せるだろうし、ロードランナーなら、50面なんていわずに、オリジナルと同様に、150面にできるハズだ。つまり既存のタイプのゲームにグーンと奥行きをだせるわけで、これはもう〝待ってました〟という感じだ。

つぎに考えられるのは、ニュータイプゲームの出現だ。たとえばアドベンチャーゲーム。これははっきりいってデータが増えれば増えるほど面白くなるタイプのゲームだけど、今までのROMカートリッジだとちょっと容量に問題があった。ところがディスク化すれば、容量を気にする必要がまったくなくなるんだ。必要なら、ディスク2枚組とか3枚組というようにもできるわけで、これはもう、すごい、の一語につきる。また、同様の理由から今までなかったシミュレーションゲームやロールプレイングゲームなんかも登場するかもしれない。ファミコンでシミュレーションやロールプレイング。考えただけでも、胸キュン、ワクワクだネ。

また、書きこみができるから、ハイスコアとかそのときプレイした人の名前の記録、自分でエディットして作ったオリジナル画面なんかが残せる。こうなるとゲームプレイにも一段と張りあいがでて、楽しくなるだろう。

結局、ディスクの登場で、ファミコンのゲームに大変化がおとずれるのはまちがいない。

まだまだあるぜ、ビックリニュース

じつは、今度のディスクシステムにはもっと驚くべき可能性があるんだ。それは、ファミコンを電話回線につないじゃおうというものだ(図3)。最近、パソコンを電話回線でつないで、ネットワークというものを作り、いろんなことをやってしまおうという動きが盛んになっている。これはNTTの電話回線の自由化に伴うものなんだけど、こいつをファミコンでもやっちまおうという、ビッグな企画なんだよね。このファミコンネットワーク化に参加するには、前に説明したディスクシステムのほかに、ファミコンのデジタル信号と音声帯域信号を変換する機能のついた電話機「ネットワークテレホン」が必要だ。このファミコンネットワークは、ディスクシステムが広がった段階、来年の秋ぐらいに稼働させる予定だそうだ。

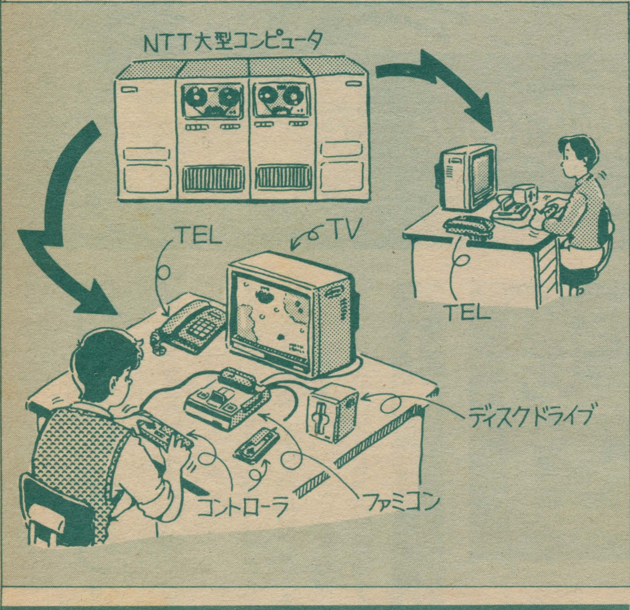


図3：ネットワークシステム〈将来の予想図〉
(このイラストはBEEPで想像して作ったものです)

ネットワークでなにができるのか?

このネットワークで、いったいどんなことができるのだろうか。

まず第1は、NTT側のコンピュータに入力されているゲーム、学習ソフト、各種情報なんかを読みだし、利用できる。どんなゲームや情報が入力されるのか、今は決まっていないけど、とても楽しみだネ。

つぎに、何台ものファミコンで同時に1つのゲームをすることができる。といってもこのゲームは、今出ているようなものではなくて、それ専用に開発されたものだけれど……。しかし、これはすごい機能だよ。地方の人ともいっしょにプレイできるわけで、もうゲーマーにとっては理想に一歩近づいた気分になること、うけあいだ。

さらに、ファミコン同士で通信ができる。いわゆる電子メイル機能がファミコンでできちゃうんだよね。TV電話とまではいかないだろうが、それに近い雰囲気は味わえるんじゃないかな。

まだほかにもできることはあると思うけど、大きなところは今挙げた3つだろう。ファミコンは今年末までには500万台でるだろうというすごいマシンだ。それが全部参加したら……。想像するだけでもすごいネットワークになるね。

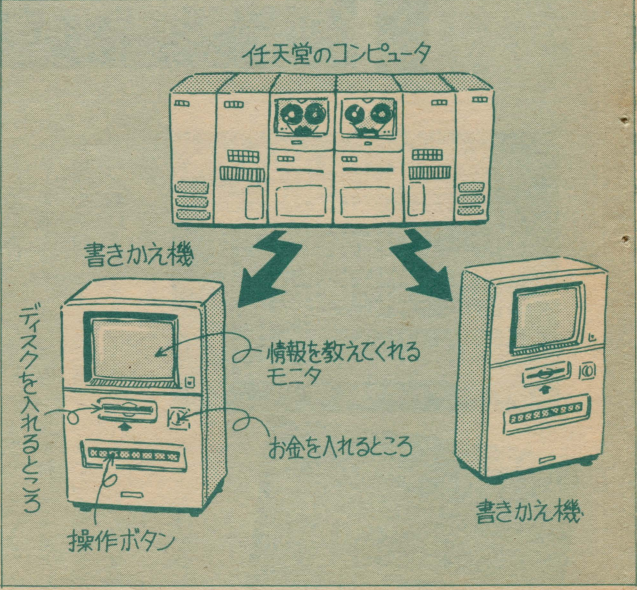


図2：磁気ディスクカードの書きかえ〈将来の予想図〉
(このイラストはBEEPで想像して作ったものです)

これからも目が離せない

ファミコンディスクシステム、いかがだっただろうか。カートリッジからディスクへというのは、値段も下がるし、保管場所も小さくてすむので、ユーザーとしては喜ばしいかぎりだ。質のよいソフトをどんどんだしてほしいものだ。また、ネットワーク化も楽しみだ。パソコンではかなり盛んになりつつあるが、それがファミコンでできるなんて！　いったい、ファミコン旋風はいつまで続くんだろう。ますます目が離せなくなるね。

好きだから、見せてあげる50面

Championship Lode Runner（チャンピオンシップ ロードランナー）





●システムソフト――PC-98(E/F/M/U)

●ソフトプロ――FM-7/NEW7

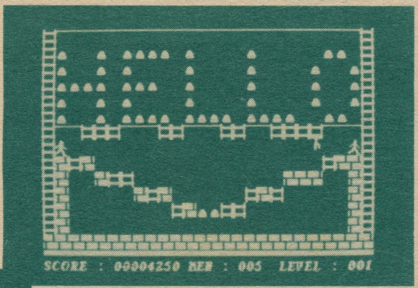


by SYOTAN

行き止まり・取り逃し警報鳴りっぱなし!!

"チャンプ"が、ついに出てしまったのさっ。「待ってました!」「えーっ、まだあるの?」と、思いはさまざま。それでもBEEPはとりあえず、好きな人に見せてあげたいのさっ。――そうそう、ソニーからMSX用に"ロードランナーII"も近日登場するのさっ!

1面



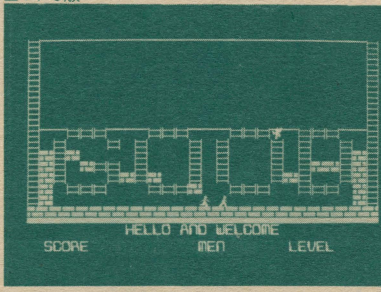
FM版

これがチャンピオンシップの第一面じゃ。HELLOと並べられた金塊は楽に取れると思います。で、残りの金塊の取り方だけど……。一見して、時間差掘りかと思うけど、実際にやってみると間に合わない。でもあわてることはないゾ! 番兵さんに取ってもらってください。

2面



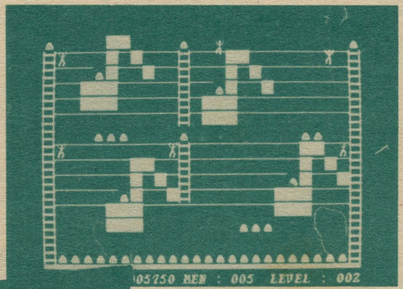
PC版

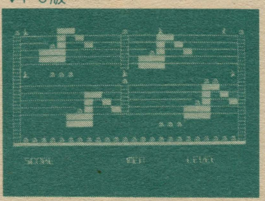


▲▼PC版

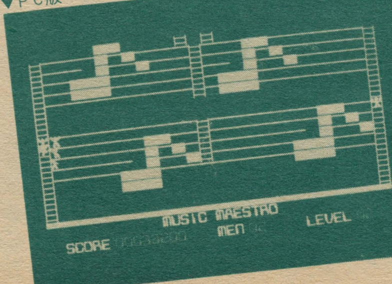
家族電算機氏いわく、「ソミレミ♪」の面です。この面は番兵の兄ちゃんをどう動かすかがポイントになるでしょうな。たとえば真ん中にあるハシゴでダンゴにするとか、あとは、5人の番兵の兄ちゃんと6人12脚(?)するとかしないかぎり、ちょっと無理でしょうな。

そーいえば、なんでLR（ロードランナー）のBGMはあんな変な音なんだよー! といいつつ、PC版ではハシゴまで見せちゃうボクって、やさしいでしょ!?





▼PC版

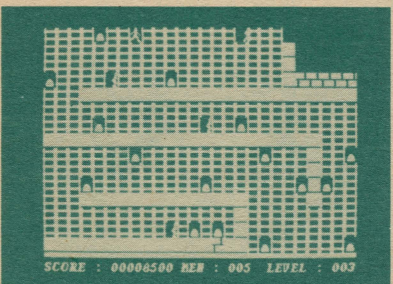


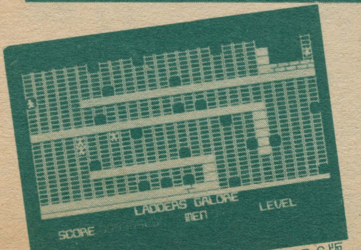
▼PC版

3面

目の悪い人はごめんなさいシリーズ第一弾! ハシゴの多い面ですね。上下左右にほとんど動けます。こーゆー面にかぎって落とし穴(トラップじゃないよ)があるものですね。この落とし穴とは、番兵との接触判定があまりにもシビアなんですね。

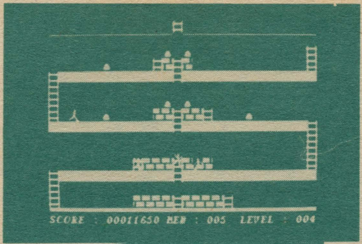
おっと、ハシゴの切れ目から上に行けないことも忘れないで。

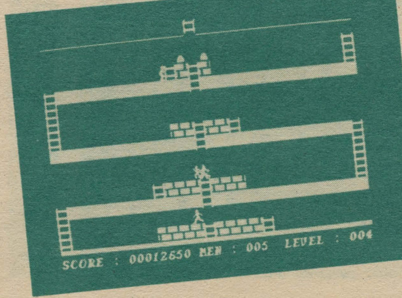




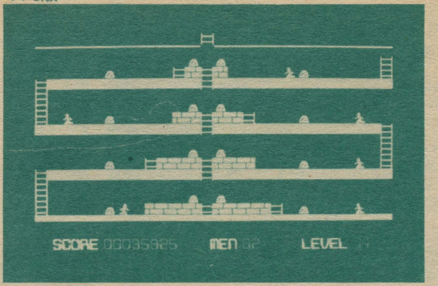
▲PC版

4面



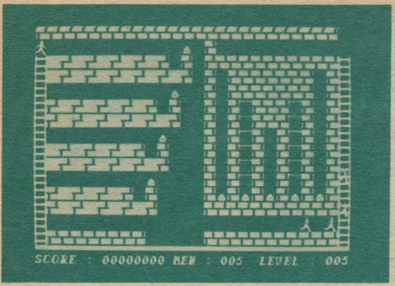


▼PC版



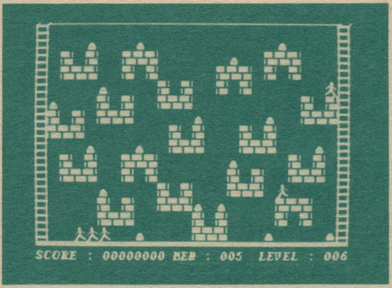
不要な敵は中央のハシゴから落としてやりましょう。それでは、ここで私の失敗談をひとつ。
　金塊をすべて取ったのはいいんですが、そのあとで、下にいた番兵の兄ちゃんがぞろぞろ出てきたんです。そして最後には、ついにはさまれてしまったんです。
　君たちは私の二の舞にならないように、敵の持つ金塊にも注目するのを忘れずに！

5面



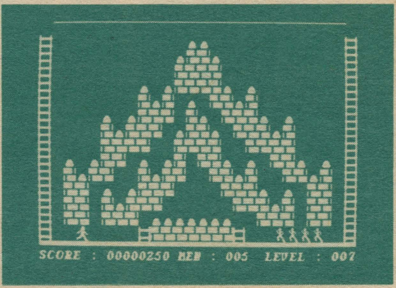
くぼみに番兵の兄ちゃんを落としておけば、左半分の金塊はクリアできます。右へ移るには、一番上の兄ちゃんと心中します。
　一番右の金塊は、真ん中の穴を利用すれば取れます。
　左はしの金塊は、思いきって飛びこみましょう。もしかすると、落とし穴に助けられるかもしれません。そう、思いきりが大切です。

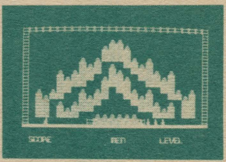
6面



くぼみがほとんどバラバラに埋めこまれている面ですねー。私は、こーゆー面が大好きです。
　チャンピオンシップでは、最下段が掘れない面ってのはたくさんあるし、番兵の兄ちゃんの頭を利用する面も多いので、まあ、ノーマルな面といえるでしょう。
　ヘタなくずし方は破滅を招くので要注意。

7面

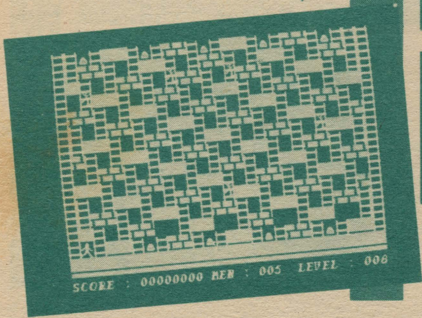




▲ＰＣ版

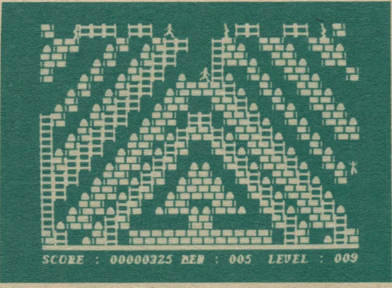
これもくぼみに敵を入れて頭上を渡る面です。トラップが4つもあるゾ。
　で、番兵をくぼみに入れるには、殺すのが確実。そこで中央のレンガを使うんだけど、逆にハサミうちになりやすいので、まとめて殺すしかないのだ！

8面



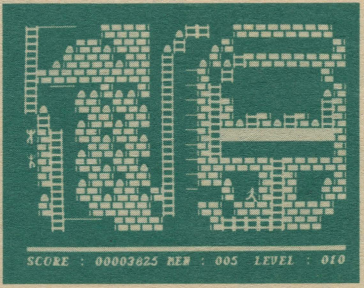
目の悪い人はごめんなさいシリーズ第2弾です。ハシゴ、レンガ、コンクリートが規則的に並べられています。
　8月号で家族電算機氏が書いておいたように、金塊を取ったらレンガをくずして右下へ……というのが楽な必勝法です。そうそう、番兵さんにはご用心。

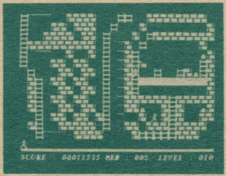
9面



まず入る。さらに中に入る。金塊をすべて取る。出る。すべて取る。番兵の兄ちゃんを呼んでくる。番兵の兄ちゃんを穴に入れる。全員穴に入れる。出る。そして、金塊を取る。
　もっとも、これだけクリアできれば苦労はいりませんが……。でも、若いときの苦労は買ってでもしろ、とよく言いますからね。

10面

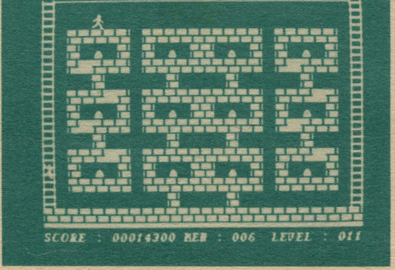




▲数字の"10"がデザインされている

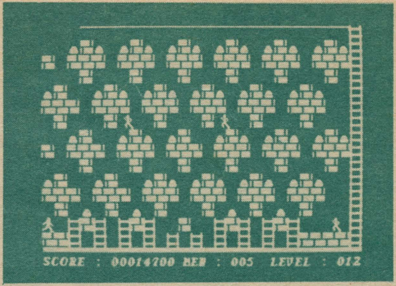
スタート地点が番兵の頭上じゃないか！と思った人、失格！　プロは頭上をつかって右に行きます。"10"の1の金塊を取ったら0へ。右下は時間差、中央はすばやく取って帰ります。左下の番兵を出して殺してタイミングよく下に落ち、天国への階段を上ってゴールイン。

11面



はじっこの金塊は、番兵の頭を使って取ります(両サイド2段,3段)。で、番兵は1人しかいないので、左はじを取ったら右へ連れていきます。
　それにしても、理屈はわかっているのに、指がついていかないとイラ立たしく感じるのは(ＦＭ版のほう)、私だけでしょうか……。

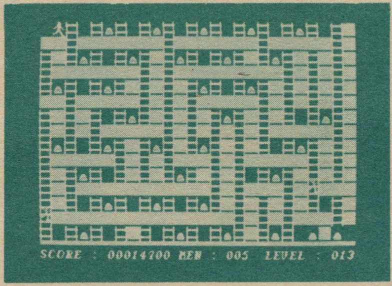
12面



わあーい、十字だ、十字だあー。この面も、番兵を友達にして4人8脚していきます。ファミコン版には、落とし穴がめいっぱいあったんですが、FM版ではあまりないようですな。

番兵は3人しかいないからわりと楽だけど、それでも難しいという方は、スピードを落としてみてください。きっとうまくいきます。

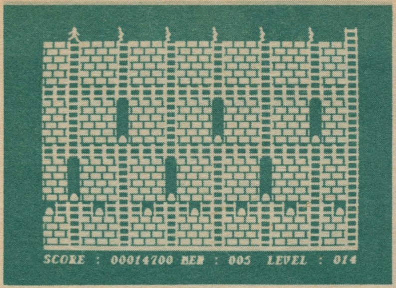
13面



彼は走った。傷だらけのランナーになって……。ロードには金塊しか見えない。突然番兵が目の前に現れる。走ってかわした。うまくかわして、金塊をすべて取らなければならない。

穴を掘ることも許されない傷だらけのランナー……。走りまわって、敵をとじこめるのがポイントです。

14面

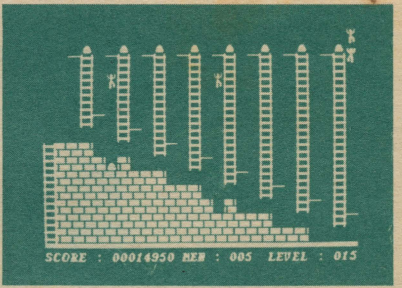


なんとなーく井戸を思い浮かべてしまうこの面……私はこーゆー面はあまり好きじゃない。

落とし穴はあるわ、金塊は多いわ、番兵の兄ちゃんは多いわで、ますます私は好きじゃない。

でも避けては通れないのがつらいとこ……。最下段の金塊を取るときは、番兵のはさみうちに気をつけよう。

15面

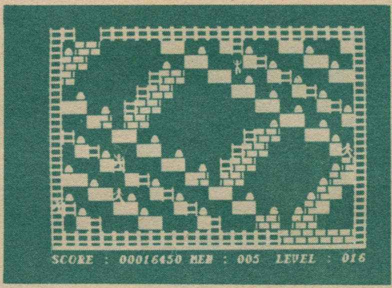


ファミコン版と左右逆のような気もするが……気のせいでしょう、うん。

攻略としては、番兵の兄ちゃんをどう解放してやるかがポイントになるでしょう。解放のしかたが悪いと、ひさんなめにあいますゾ！

なぁんて、おどかしてみたりして……さっきのは真っ赤なうそであります。じつは、生き埋めを使うのです。

16面

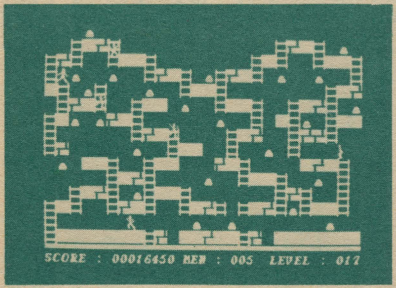


写真のフィルムみたいな密室が3つありますね。それから、穴を掘れる場所が少ないので注意してくださいね。

密室の中は、番兵の兄ちゃんを入れないと金塊がとれないような所もあります。そこんとこを気をつけて金塊を取れば、クリアも夢ではないでしょう。

さあ、気合を入れてがんばろう。

17面

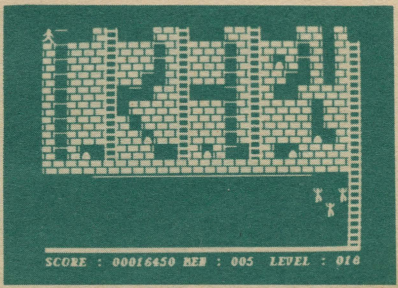


下のくぼみに番兵を入れなければならない……のはわかりますよねーっ。でも、これだけでとけないのが、チャンピオンシップなんだぜ。

番兵の兄ちゃんを1人連れてきて、1人だけを右の島で遊ばせて下へ行くのがテクニックなのです。

このテクニックを使って、ファイトでクリアできれば苦労はないのですが……。

18面



TRAP(トラップ)！ 不吉な面だ。下には、番兵どもがうようよしているみたいだ。ワナにはまって下に落ちれば脱出は不可能。

まず、″TRAP″の中にある金塊を取らなければならない。下へ行くための穴を掘らなければ……。

突然、足元がガタンと……ワナだ！ しかし、まだ道はあるようだ。番兵の姿も見えない。

″R″の中にも金塊がある。しかし、どうやっても取ることができないようだ。ダメでもともと、と思いオレは金塊の中へ飛び降りた。

また、トラップに助けられたようだな……。オレが、すべての金塊を取り終え、いよいよ天国への階段を上ろうとしたとき…ギャー、番兵の兄ちゃんが迫ってくるよーっ、だれかぁ、助けてくれーっ！

▼″TRAP″の文字が……

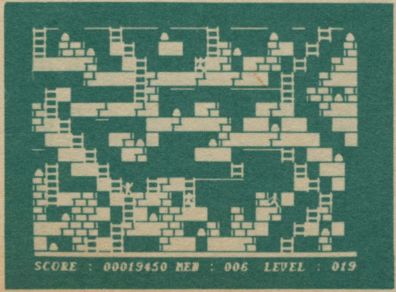




19面

この面は、とても複雑に入り組んでいるんだなあ。こーゆーのは、テクニックの組み合わせの面なんだ。

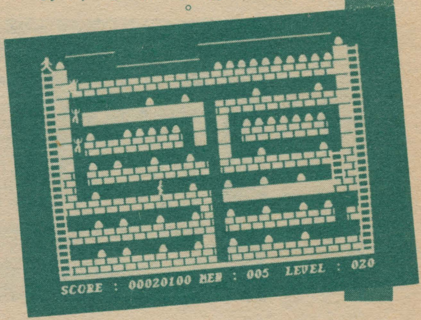
「えーっと、あそこにある金塊は時間差で取れるし、あそこにある金塊は番兵の兄ちゃんの頭を使えば取れるし、あそこは……」といったような、今までに使ってきたテクニックの総集編的面設計なのであります。



20面

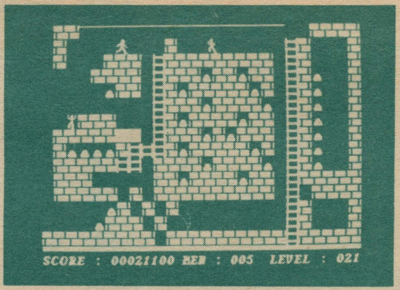
やっぱり、チャンピオンシップの本当の面白さは20面以降にあるね! と私は思う。

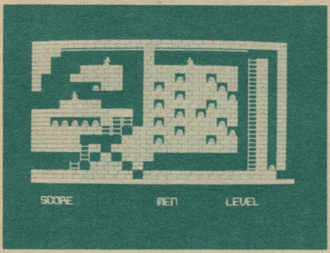
このROUND20の進め方は、最初がかんじんなのです。最初に頭に乗っかって、それから頭に乗っかって、またまた頭に乗っかって♪ という感じで進んでいく面なのであります。うん。



21面

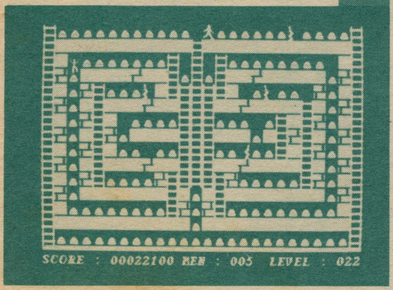
ぬわにぃ?「タコ!」だとォ? てめーユーザーをなめとんのか!面であります。外見だけでなく、面の内容もユーザーをなめている。というのも、どうやってハシゴを登るのかが問題なのだ。なめられっぱなしの面なのだ。私も、個人的にこーゆー面は嫌いだ。うん。



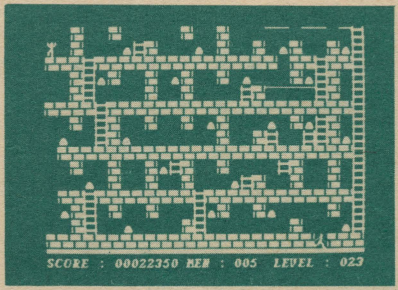


22面

BONUS STAGE、CHALLENGING STAGE、SILLY WAVE、HI-POINT AREAと言っていいこの22ラウンド。レンガが少ないので誘導がポイントとなるでしょう。しかし、すごく金塊の多い面なんだよな、これが。うん。



23面



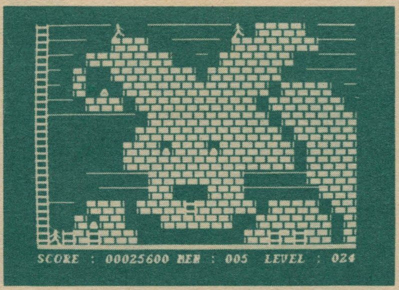
番兵はおまけ程度しかいないので、掘り方がポイントとなる面です。

時間差掘り、ハシゴの中掘り、脱出経路確保、脱出経路を確保しながらの時間差掘りなど、いろんなテクニックのオンパレードじゃ! どれかひとつでもマスターしてないと……。しかし、こーゆー面ってのは、美的感覚に欠けますな。うん。

24面

♪たらったらったらったうさぎのダンス、うーさぎうさぎ何見てはねる、十五夜お月さん見てはねる。どうやら、うさぎをかたどった面のようですな。

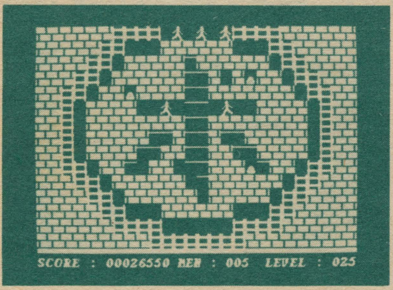
で、問題を出します。4つある金塊のうち、ずえったい最後に取らないとダメな金塊があります。さあ、どの金塊でしょう? よーく考えてみてね!



25面

㊡、マルボ、ボツ、没! いやー、なんてコワイ面(ライターにとって)なんだろうか。この面の作者は日本人、しかも編集者かライターであることが一発でわかる!? うん。

でも、ご心配なく……。敵を反対側によせてから金塊を取れば、楽にクリアできるはずだよ。うん。(次号につづく)

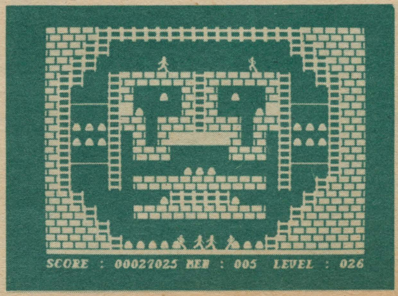


26面

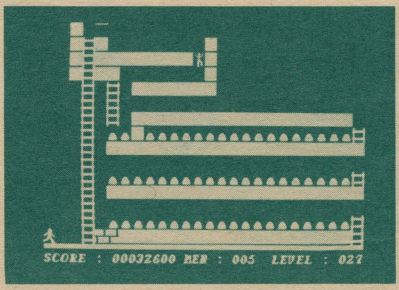
「太陽の仮面」を模した面といううわさもあるが、わてはそんなこと知らんもん! と言いたい。

ファミコン版で、この面を解くのに、ぬわんと3時間もかかったもんね。

目の中の左の金塊は、番兵を入れて穴を掘り、そして番兵の上で穴を掘って手に入れたたいへんありがたいものなのであります。



27面



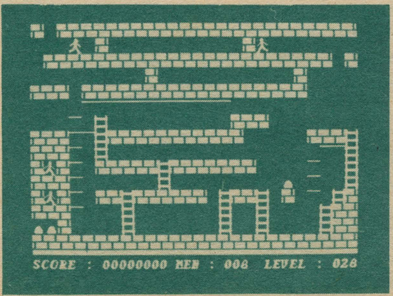
2回連続の頭ケットバシ大道芸(?)を使わないとクリアできない面ですゾ。さらに、中段の金塊も番兵の頭をけっとばさないとダメなのです。けとばすのも楽じゃないのにね。

ハシゴから飛び降りるときは、タイミングに注意しましょう。もしかすると、番兵の兄ちゃんが金塊を取るかもしれないからね。

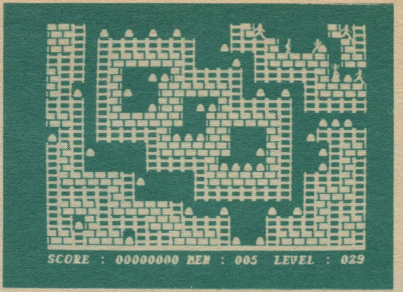
28面

最初がかんじんシリーズです。最初に、頭上のぼりで右の金塊を取れば楽ですが、左の金塊も、ちょっと難しいですねー。なにせ、取ろうとすると、番兵の兄ちゃんがぞろぞろと出てくるんだから……。

脱出経路にも気を配っておいたほうがいいでしょう。下手をすると、なかなか脱出することができなくなってしまいます。



29面



ひさびさの目の悪い方ごめんなさ〜いシリーズ（やったネ！）です。

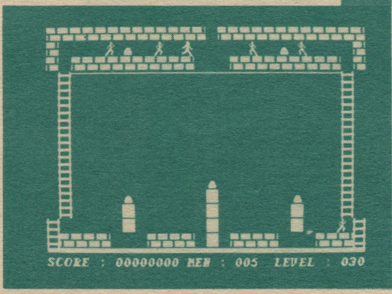
さらに、おそるべきことには(!?)、落とし穴もたくさんあって、イヤハヤ困りものですな。自分が入るのならまだしも、金塊を持った兄ちゃんが入っちゃうんだからこわい。

まず、どの金塊から取りはじめたらいいかを考えてから、スタート！

30面

ハノイの塔かドルアーガの塔かは知らんが、塔が3つもあります。

横の金塊は穴に入れて取ればいいけど、他の金塊はどうしようもないので、敵にとってもらって穴にはめて殺します。そのとき、真ん中に入ってしまうとどうしようもなくなるのでご注意を！



31面

なぁんとなく川口浩探険隊風の面ですね。どこが？　と言う君、さっそくプレイしてみよう。

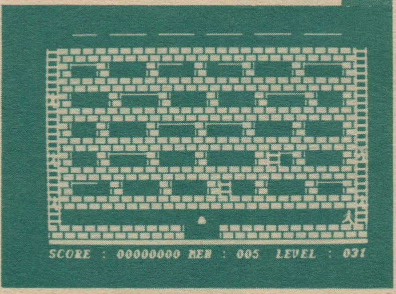
「我々探険隊は、黄金を求めて地下迷路への侵入に成功した」

「隊長！　番兵です！」

「我々の行く手には、血の気の多い番兵が待ちうけていた。そのときである！　隊員の一人が抜け穴を発見した！」

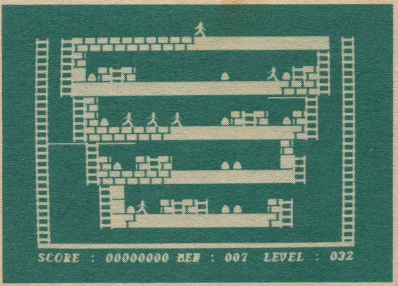
「隊長、抜け穴です！」

「よし、飛びこむのだ！」



「しかし、数々の死のワナが我々を待ちうけていた……そして、我々はついに黄金を見つけたのである」

32面



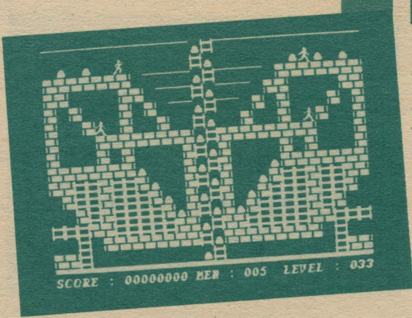
お皿のような面ですな。テグザーの敵のような気もしますが、気のせいでしょう。うん。

まず、真下の敵が右に行かないうちに穴を掘って下に行き、うまいぐあいに入れかわって、下に行く……というようになるハズです。はじめのうちはムズいかもしれないけど、うまくやればスカッとするテクですゾ。

33面

初心者マークみたいな面だな。葉っぱの中の敵さんは別に関係なさそうだし、上部左右の金塊も楽といえば楽。葉っぱの中の金塊も、時間差を使えば楽に取れるし、真ん中の金塊も楽といえば楽。

おそらく、このステージは骨休めのつもりなんでしょうね。



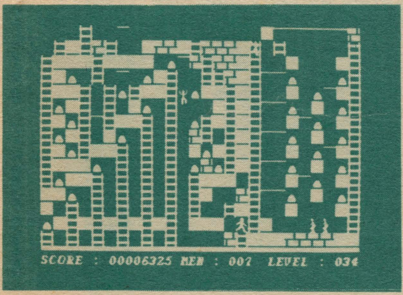
34面

左半分は、とにかく急ぐこと！　どれぐらいかと言うと、快速[☆1]に乗るために市ヶ谷駅[☆2]A3出口にかけ込み、都営新宿線船堀行きの電車に急いでかけ込み、九段下[☆3]で降りて、来たばかりの東西線の快速（もち、最終）に乗りこむぐらいしないとクリアできません。めいっぱい急いで、穴が埋まる前に急いで戻ること！

☆1　東西線の快速。東陽町までの各駅と西船橋しか止まらない。

☆2　日本ソフトバンク出版部に一番近い出口。

☆3　日本ソフトバンク本社の最寄りの駅。

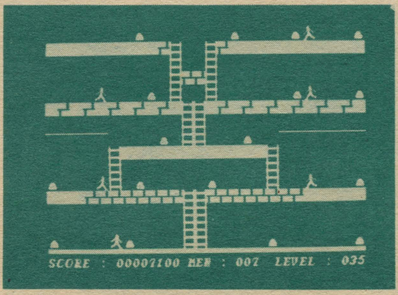


35面

番兵の誘導がポイントとなる面です。

穴を掘れる場所があまりにも少ないので、逃げまわっていたほうがよいでしょう。

上部の金塊は、敵に取らせたほうがよいかもしれません。また、最下段の金塊は、ハサミうちの危険が大です！　金塊だけに心を奪われてしまって、自分の命を失わないように、気をつけましょう。

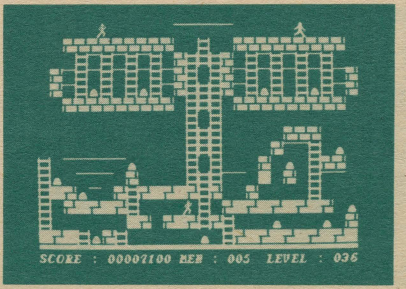


36面

またまた総集編です。こーゆー面は、美的感覚にほんっと欠けますねー。

エイリアン（ぐさっ！）か、カトンボか知らないけど、グロテスクで、好きじゃないですな。

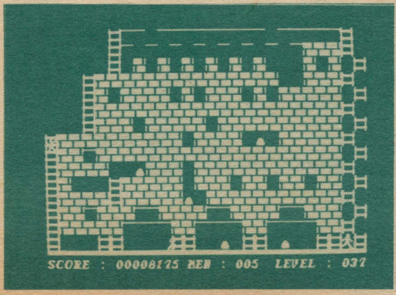
目の部分は楽に取れるけど、Fの部分はすばやいゾ！　いってみれば、最終の快速電車に乗るぐらいの早さが必要です。



37面

落とし穴を使った面です。こーゆー面はじつにおもしろくない！　それに、美的感覚にも欠けるし……。美しくない、だからやりたくない——言いわけです。ハイ。

右はしに金塊がありますが、これは、落とし穴の中に入って、落ちていく番兵の兄ちゃんの頭の上に乗れば、取れます。そうそう、脱出経路に気をつけて！



38面

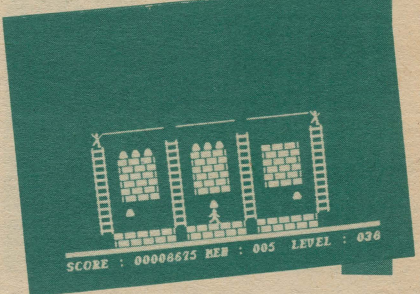
FM版ORIGINAL STAGE NO.1！です。スタートしたら、番兵を殺しまくり、デッドロック（生き埋め）したらOKです。

この面のテクニックは時間差掘りMKⅡです。

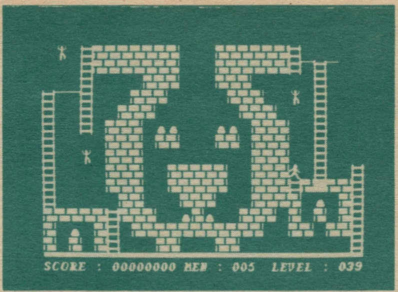
①2つ穴を掘って1段下へ降りて待ちます。まだ掘ってはいけません。

②埋まり始めるな、と思ったら、掘って下に降り、脱出します。

③快速……のように急いで戻り、急いで穴を掘り、埋まる前に穴に落ちて金塊を取ればOK。これを3回くり返し、天国への階段を上ってFIN。



39面



たらったらったらったうさぎのダンスシリーズ最終回です。

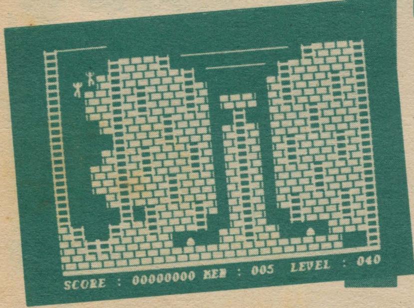
左右下部の金塊は時間差掘り、右下の金塊を取ったらデッドロックしてもいいでしょう。

おめめのところは掘り方が問題になります。

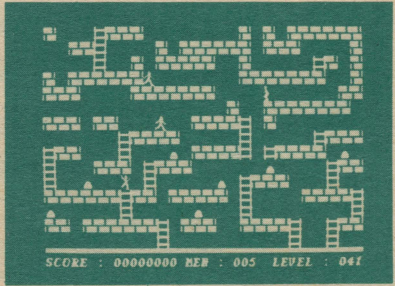
お口のところは楽ですよ。番兵の動向に気をつけよう。

40面

カンタン、かんたん！こんな面なんて、2分でできるぜ！右の金塊を先に取ります。これは楽に取れるでしょう。左は、ちょっとひねります。そう、自分では取れません。そこで、番兵を落としとおいて、その番兵もろとも埋めてしまいましょう。そうすればクリアです。



41面



開口一番、番兵の兄ちゃんを穴に落としまくれ！埋めて埋めて、埋めまくり、3つのデッドゾーンに入るまで埋めろ！埋め終わったら、金塊を取り始めろ。

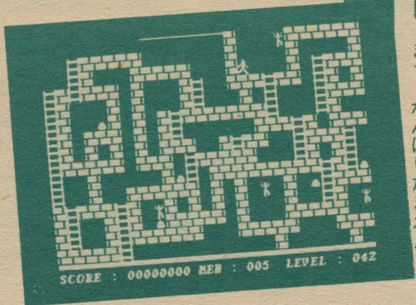
最後の金塊を取り終えたら、すべての敵が復活する。そこで、頭をけっとばして上にあがって、ゴールイン！と、うまくいけばいいんだけど、まっ、がんばりたまえ！

42面

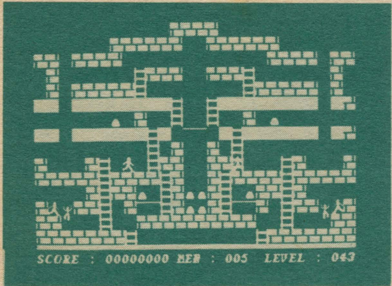
美的感覚に欠ける面シリーズです。時間差掘りのオンパレード面ということもあって、美しくないですね。

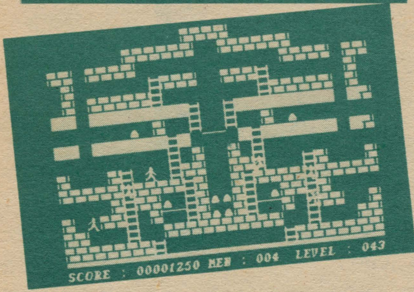
逆転掘り、時間差早かけ掘り(?)などのテクニックを駆使してがんばろう。

番兵の兄ちゃんは早めに埋め殺したほうがベターです。中の兄ちゃんも忘れずに！



43面

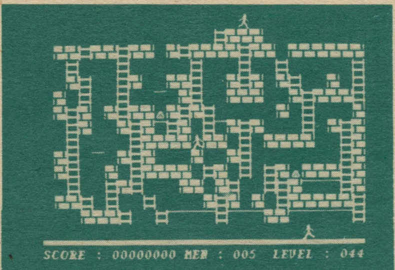




この面は、左右対称にある穴ぐらの金塊の取り方が大変だろーな。ファミコンやアップルでは、番兵を殺しまくり、穴ぐらに5人落として相手に取らせるんだけど、FM版は、そういうことはあまりやってないもんで……。

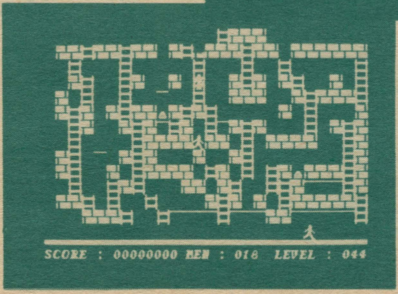
真ん中の4つの金塊は、敵を穴に落として取らせる、という方法がBESTでしょうね。

44面



左の金塊は、時間差を使います。脱出用の穴を掘り、ハシゴをのぼるための穴を掘るのです。右は、ハシゴをのぼるための穴をあけます。ただし、その穴が埋まってしまう前にもどってくるというすばやい行動が必要です。が、失敗しても、ある種のヘマなら再び上へあがれるのです。

さて、その難関を突破しても次にまた……。



ないしょ、ナイショの話

これは、BEEPが極秘入手した㊙書類である。いったい何が書いてあるかはわからないが、きっと君には、すばらしいものとなるでしょう。

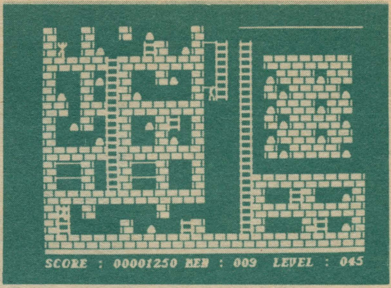
――あなたは幸福ですか？　それとも不幸ですか？

あなたの得ることのできるあらゆる幸福は、あなたの探し求めている何か別のものを発見して初めて得られるのです。あなたは幸福以上に、その何か別のものを求めなければなりません。

そうすれば、あなたが人生をふり返ってみたときに、きっと、自分は本当に幸福な人間だったと思います……。

それから、これはおまけですから、軽く聞き流していただいて結構ですが、君が別のゲームとこのゲームのどちらかを買うなら、このゲームを買ったほうが幸福だと思います。

45面



時間差掘りをマスターしないとできない面じゃ。まあ、左側は余裕(よゆう)でクリアしないととてもじゃないが天国へは行けないゾ！

右上部左側は、番兵の頭上乗りでクリア。右下部は、出口がしまらないうちに一気にかけ抜けること。これは、ロードランナーII（アイレム）の29面で有名。

46面

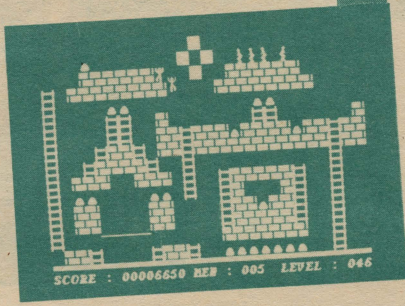
これに見覚えがあるかい？じつは、スペアチェンジ（ブローダーバンドのゲーム）のザークなのです。さすがソフトプロ。宣伝も忘れちゃいけない。

で、この写真は、みごとに失敗した場面。

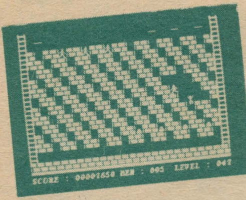
ここは左へ進んで金塊を取ってから、真下に降りて右側の金塊を取りましょう。

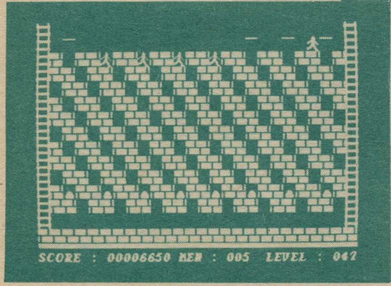
目の中は、穴に番兵を入れて取らせるんだよ。その下は49Rでも使う落し穴の中の穴掘りなのです。

左側の金塊は、めげずにがんばれば道が開けるハズ。がんばってね！



47面





なあに、この面!! ださーい、アホか！

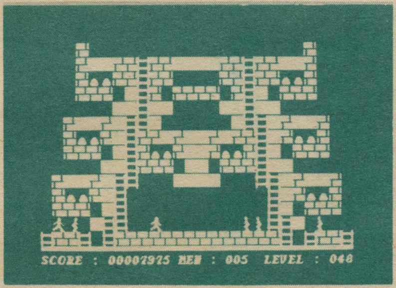
ここまで来れたプレイヤーにはもう説明するまでもないでしょうが、頭渡りわざシリーズ総集編です。

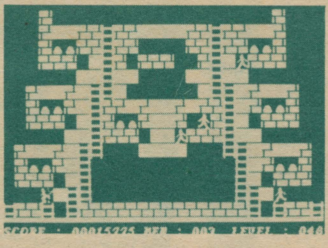
上部と右4つの金塊は番兵に取ってもらいながら、左4つは自分一人で取りに行けますよ。プロなら、2、3人まとめて、ね！

48面

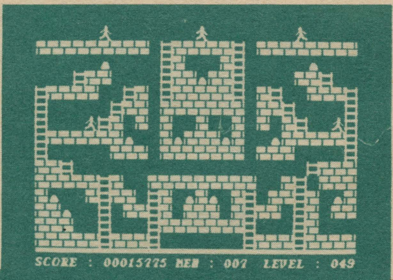
落とし穴シリーズ総集編。落とし穴はいろーんな所（4ヵ所だけど）にあります。そこに番兵の兄ちゃんを落として金塊を取り、その横で穴を掘ります。そこに兄ちゃんを落として金塊を取る……のくり返しなのです。

ただし、最後のハシゴは落とし穴の先にあるのだ!!





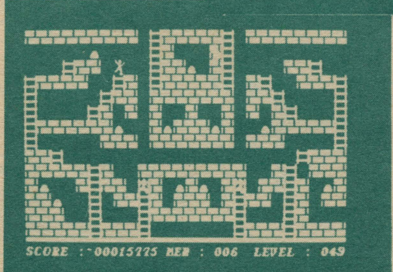
49面



真ん中の金塊は、頭上渡りを使って戻ります。ここでも落とし穴の中で穴を掘るのです。

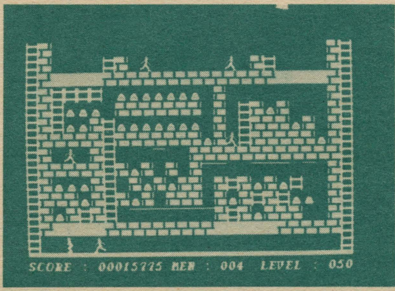
敵が多いのが難点なのですが、彼らに助けてもらわなければクリアすることはできません。

ハシゴが多くて、誘導は難しいですよ。敵は同じようなルートを通りやすいので要注意！



50面

難しい！そう、ここはラスト・ステージなのです。この面も、アップル版とは違うオリジナル。果たしてどーやったらクリアできるのでしょうか……ルン・ルン。



真うしろの敵をまいてしまい、右下の金塊は階段掘りで取ります。

右上は、落とし穴が混じっているので、掘るときは気をつけることだ(突然ナマル)。

そのほか左側の金塊はすべて自分で取ること。ただし、内部の番兵一人は、取り扱いに気をつけましょう！

そして、このステージを終了させることができれば、君はとうとう、ロードランナーのチャンピオンになれるのです。

おめでとう！チャンピオンシップよ、永遠に！ いやー、疲れました……。

キー操作にメゲたFM版

ボクはFMユーザーの指さばきに感動したね。もちろんFM初体験のボクの腕にも自信を持ったけど（エヘン！）。ファミコンやアップル版は、その点、ちゃーんと止まってくれるから、指がパニックを起こすようなことはないし、ジョイスティックが使えた↘りしてウレシイかぎり。

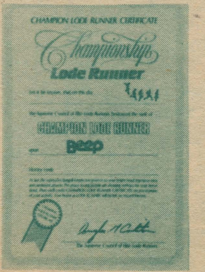
どの機種のもかなりのテクが必要だけど、デモ画面を↙

㊙コマンドなしのPC版

じっくり研究してから始めようね。まあ、前作の『ロードランナー』の経験なしで挑戦しようなんて甘いぜ！

めでたく50面クリアしたら、FM（ソフトプロ）、PC（システムソフト）ともに〝認定証（写真参照）〟が贈られ↘る。FM版にはパスワードや親切コマンドがあるけど、PC版はかなり辛口。さーて、キミはどっちで勝負する!?

10月21日に発売されるMSX版〝ロードランナーII〟（ソニー）は、チャンピオンより難しいってウワサだぞ!!



50面完走のキミに認定証も！（FM版）

TINYANの
悪のシリーズ第2回

THE 悪人

PC-98シリーズ、PC-88シリーズ、PC-80mkⅡ/SR
PC-60mkⅡSR専用、PC-66SR専用、FM-7シリーズ

by TINYAN

おまけプログラム
¥のきれめが金のきれめ
PC-60シリーズ、PC-66シリーズ

TINYANの悪のシリーズ第2回です。前回、悪の組織をつくりあげたTINYANが、いよいよ悪事を始めます。どんな結末がまっているかな!?

前回までのあらすじ

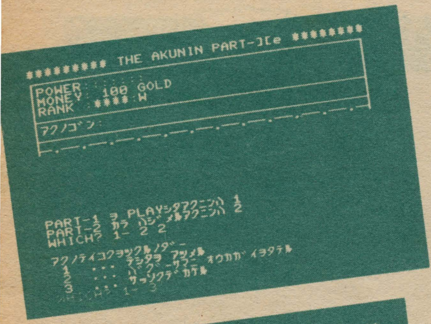
世をはかなみ、悪の道に走ったTINYANは、ついに悪の組織をつくりあげた。そして、大帝王バグーの命により、パソコン普及率の一番高い「N」の国に秘密のアジトをかまえた。

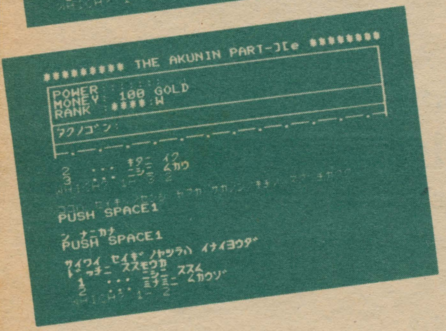
この国は、前回の島のようにいじめ、正義の味方がうじゃうじゃいる、なんてこともない。さぞかし悪事をはたらきやすいことだろう。

これから、どんな悪いことをやってやろうかと考えるだけで、TINYANは楽しくなってしまうのでした。

たいにゃんのコーナー

こんにちは、プログラム猫のたいにゃんでーす。あたし、本当は猫じゃあにぁいんだけど、あ、そうそう、名古屋人でもにゃいけど、とにかく異星人だとバレちゃうと困るから、猫ということににゃってるにょ。今はニャンダリウムを探すために、ただ働きをさせられているにょ。ふみ～ん。





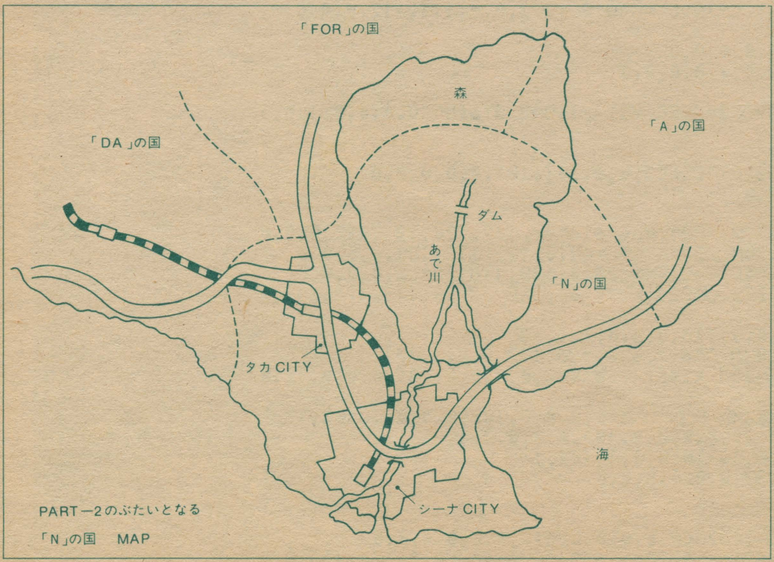
遊び方はあるかもしれない

ゲームは、コマンドを数字で選ぶことによって進みます。出てきたメッセージをよく読んで、自分が「これだ」と思うものの番号のキーを押すのです。とちゅうで体力がなくなったり、死んだりしたらゲームオーバーです。

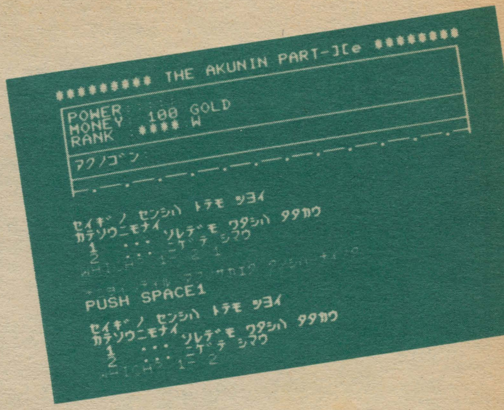
また、このゲームの主人公であるTINYANは、悪人だということを忘れないようにしておきましょう。さもないと、おもわぬ失敗をしてしまうのでご注意を。

注意ついでに注意点

対応機種は、PC-88シリーズのディスク版、テープ版、PC-98シリーズのディスク版、PC-80mkⅡシリーズのテープ版、PC-60mkⅡSRとPC-66SRのテープ版、ディスク版、FM-7シリーズのディスク版、テープ版です。入力は、88、98のディスク版の人はリストをそのまま、それ以外の人は、一部を変更リストのとおり変えてください。



PART—2のぶたいとなる
「N」の国　MAP



終わりに

TINYANとたいにゃんの連載ゲーム、THE悪人。今回は、アドベンチャーゲームと予告していましたが、なぜか、アドベンチャー本風になってしまいました。なぜでしょうね??

PARTⅠが終わった人も、終わってない人も、またPART2から始める人も遊べるようになっています。ただ、PARTⅠを終わらせた人は、多少楽ができるところもあります。それから、前回はプレイに時間がかかったので、今回は短めにしてみました。

また、結末は何通りかあるので、自分がいちばんいいと思った結末をセーブしておきましょう。

なんと予告もあるんだよ

さて、次回はPART3、シミュレーション編の予定です。でも、またコロッと予定を変えてしまうかもしれません。読者のみなさん、お楽しみに。

おわびのコーナー

このコーナーはおわびです。あわびゅではありません。

さて、TINYANは、最近連続してバグを出してしまいました。どうもすみませんでした。でも、これからは…これからも、どんどんバグを出すと思いますので、どうかあたたかい目で見守ってください。

「たぶん今回もバグを出してるにゃ」……(た)

PC-9801シリーズ PC-8801シリーズLIST 1

```
1 ' BEEP ORIGINAL PROGRAM  ' THE AKUNIN PART-][
2 '
3 ' copyright(c) 1985 TINYAN
4 ' PROGRAM CAT : ﾀｲﾆｬﾝ         1985/08/25  23:21:50
5 ' IDEA HUMAN  : TINYAN        1985/08/24  20:30:00
6 ' DEBUG       : TINYAN        1985/08/26  03:15:06
7 ' ｱﾝｺﾞｳｶ      : TINYAN        1985/08/26  03:40:20
8 '
9 CLEAR 1000:GOTO 20
10 OPEN "1:beepdt" FOR INPUT  AS #1:RETURN
11 OPEN "1:beepdt" FOR OUTPUT AS #1:RETURN
12 FOR B=1 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
20 GOSUB 20000
30 GOTO 10000
100 DATA 0,3,18IC2b8&B8YI@^0,C<@& 1BRY,J^8^0;OF 5366^2&@CY,;/?8C^69Y,0,101,102,103,0,0,0,0
101 DATA 0,1,?36]@]F C<@J1BOWE2,0,0,0,0,104,0,0,0,0,0,0
102 DATA 0,2,?]EbDS 6]6^4WZE2I6,J2 ?ID3XC^=,S3<¥91XO>] ;/?8C^69O=,0,0,105,103,0,0,0,0,0
103 DATA 0,3,OAFC^@Db[& >27^IP6@F PB6Y#504J 18F]@^E!T/B9CTY,>27^6^6BDJ67^WE2I@^!D$@@63,O@^@@63D7
C^JE2!D$FZ^Y,L/L/L/!2Ob^[ OAJ T9IJW@^!D$J/@X&23,0,106,107,108,0,0,0,0
104 DATA 0,3,<6< E]D<CS C<@J KBV3@^,<]L^]F b3b8&@^=,?I1@XI KD& ;W/C8Y,C<@E]6 T/J_X2WE2!D$OAFC^Y,
0,109,110,103,0,0,0,0
105 DATA 0,3,?ZC^J <6@6^E2!;8>]& 6]6^4CT[3#D^Z6^226,A.=2AF F]<^]& 7W2F=Y8=X&O>^Y,V3A4]F J^8^0bJK
_-@0&52C 4]<^&>]I3=Y,;6TI 3WI 17K^]&1BRC <7]1BR&=Y,0,123,124,125,0,0,0,0
106 DATA 0,1,EF&2/C2Y 18I;64@ @R<J E2I@^,0,0,0,0,115,0,0,0,1,1,-5
107 DATA 0,2,F6^;]?^$OC(!,?ZC^S F9^Y,18F]D<C @@63,0,0,116,106,0,0,1,1,-2
108 DATA 0,1,EF/$V8S ?]EKD^2bD&!#DF68 OAF26HJ^#>27^IP6@J 2E8E/@,0,0,0,0,118,0,0,0,0,0,0
109 DATA 0,2,<]L^]& V]C^ @^O;Z@TBW6^ 7C5Y¥2,>^]2] ;2V3=Y,<9]&<C =b<@^9 ;2V3,0,0,111,112,0,0,0,0,
0
110 DATA 0,1,@^2>2b3@^!;/?8 62?^3<-<^-B&!,0,0,0,0,113,0,0,0,0,0,0
111 DATA 0,1,bb6^ ¥Z¥ZI1<^D@^#]0 504J @^Z@^,0,0,0,0,113,0,0,0,0,0,0
112 DATA 0,1,[8F] b^368<O<@,0,0,0,0,128,0,0,0,1,4,6
113 DATA 0,1,OC(/$¥@<J >27^I>]< @@^<26R]@^#504@AI 1D& B9C7@#OSE8 N6I >]<@AS 8Yb[@^,0,0,0,0,114,0
,0,0,0,0,0
114 DATA 0,1,KPB7A& J/9];ZC<O/@,0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
115 DATA 0,2,>27^I >]<J DCS BV2#6C?3FSE2,?ZC^S ¥@<J @@63,F9^C <O3,0,0,106,107,0,0,0,0,0
116 DATA 0,1,E]D6 F9^YbDJ C^7@%%%,0,0,0,0,118,0,0,0,0,0,0
117 DATA -1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
118 DATA 0,4,PAJ ;]N_3F IK^C2Y,PEP F 28,F< F ==Q,K6^< 6^ V;?3@^,=b< 6]6^4Y,119,120,121,122,0,0,0
119 DATA 0,3,bI1@XF >2EY <]<^a6^ =]C^2YJ=^@^6^,;6^<CPY,7@M 28,K6^<F ==Q,0,182,118,181,0,0,0,0
120 DATA 0,3,OAJ=^ZF 7O<@#7@IN3FS OA6^1XO=,7@IOAF 28,K6^<F ==Q,F<M 28,0,128,118,130,0,0,0,0
121 DATA 0,3,557E SXI 2X8^AF 7O<@#bISXC^OV/@W C^WZE26S<ZE2,OAF28,K6^< @^,SXF J2Y,0,118,194,243,0
,0,0,0
122 DATA 0,1,>27^I P6@6^ SD^/C7@#% V8S @^O<C8Z@E %,0,0,0,0,115,0,0,0,1,1,-3
123 DATA 0,2,D^3S MJE ;8>]@^,E]I T8F@B6 72CPY,%J2 ¥6XO<@%D C^69Y,0,0,126,127,0,0,1,101,1
124 DATA 0,1,%%% =M^CI V3A4]<^& >]I3=ZJ^#F<^-3H]b^FJ#F/N_]J ¥Z¥ZI SI@^%%%,0,0,0,0,103,0,0,0,1,10
2,1
125 DATA 0,1,18I?<7I 3]42FJ <7]6^ K;V3@^#</6X 6^]J^/Cb2#%%% ONN %%%,0,0,0,0,103,0,0,0,1,103,1
126 DATA 0,1,%% J^6SI %%#18I?<76^$T8F@BbD&<C D^3EY#;/;D 29,0,0,0,0,103,0,0,0,1,1,-1
127 DATA 0,1,FN]<^-3I bD^S@A&#F]<^] 7^W2F =YI@^',0,0,0,0,103,0,0,0,1,101,1
128 DATA 0,1,?LD <./L_6^ 2/9]@^9#N_B]D @/C2O=,0,0,0,0,132,0,0,0,0,0,0
129 DATA 999,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
130 DATA 0,1,6^9F C^O<@,0,0,0,0,131,0,0,0,0,0,0
131 DATA 0,1,DB>^] 1<SDI 2¥6^ 8=^ZC<O2#C<@S[DS @F?^bF 5AC<O2O<@,0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
132 DATA 104,2,P>IE6FJ J/6O6^2O=#b/A&PC LLL D ¥W/@,7SA¥Y2IC^ ?DFC^Y,6^O]<C A6=^8,0,0,134,135,0,0
```

```
,0,0,0
133 DATA 0,1,P>IE6FJ C]2]6^ 2Y@^9C^=#<6@6^E2IC^ ?DFC^YbDF=Y,0,0,0,0,134,0,0,0,0,0,0
134 DATA 0,3,K6^<IN3FJ SX6^1XO=6^#DCS E6EJ J2Z?3S 1XO>],PEPF ==Q,7@F 28,F<F Q63,0,120,136,137,0,
0,0,0
135 DATA 0,3,A./D 7P 3AC^J@W2CPE26#D @=^HYD J/60J LXQ7S>=^#% D^0C^S 22V % D b@4@##<@/J_@AJ 7P¥Y6
^/C 2O=,?ZC^S BZC28,T/J_X TRC58,0,0,138,139,0,0,1,104,1
136 DATA 0,1,bbJ >27^I>]< TO6^;6R]I7AI =8^A68@^,0,0,0,0,208,0,0,0,0,0,0
137 DATA 0,3,1ZAF C^O<@#PEPFJ b<^]OX<@ P>6^1XO=,7@F ==Q,PEPF 28,K6^<F ==Q,0,143,141,128,0,0,0,0
138 DATA 0,1,<@/J_ @^2K.36^ 23FJ#% ¥@<@AJ bJE 7SA¥Y2KDDJ#2/<.F 2@8 1XO>],0,0,0,0,140,0,0,0,1,4,0
139 DATA 0,1,% ?3C^=H ?Z6^22C^=V %D <@/J_,0,0,0,0,134,0,0,0,0,0,0
140 DATA 0,1,<@/J_J >^]2] F9^@^<C <O2O<@,0,0,0,0,134,0,0,0,0,0,0
141 DATA 105,1,7a8J KDXS 2E2V3@^#P>I 3WFJ K^]6^ 52C1Y,0,0,0,0,158,0,0,0,0,0,0
142 DATA 0,2,>27^I P6@6^ P>& OS/C2C#K^]& G=QIJ Q=^6<2,?ZC^S <^/b3=Y,b]62J 17WRY,0,0,145,146,0,0,
0,0,0
143 DATA 55,1,EFTW L^7PEDb[F C^C<O/@,0,0,0,0,173,0,0,0,0,0,0
144 DATA 0,2,bbJ J_¥0=D0] 6^ 1/@Db[@^#<6< 2ODE/CJ EFS Ib/C2E2,K6^<M ==Q,PEPF 28,0,0,136,137,0,0,
0,0,0
145 DATA 0,1,7@E 18F] 2AD^EW=^ FD^OC^S,0,0,0,0,172,0,0,0,0,0,0
146 DATA 0,2,207@N3b3IN6FJ PAJ E2V3C^=,SD7@N3b3F SD^Y,QXFC^S PEPF 28,0,0,137,147,0,0,0,0,0
147 DATA 0,2,6^9F C^C<O/@#b]E 1L^E2Db[FJ 2E2N36^V2,=8^F 64Y,10X& <WM^Y,0,0,148,149,0,0,0,0,0
148 DATA 0,1,2?9^ 2?9^#1¥CC 1<&=M^W>C#@F?^bF 5AC<O/@,0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
149 DATA 0,4,=3J_1R4;^1& J/9]<@#?Z& CF=YD O¥XIL3Q26^ 6¥/@,K6^<M 28,PEP6^ 22,F<M 28,7@M 2b3,153,1
52,153,150,0,0,0
150 DATA 0,2,3=8^W2Db[F C^@,7@M ==Q,PEPF 28,0,0,152,151,0,0,0,0,0
151 DATA 0,4,76^ EJN^]6 J4C2Y,K6^<F 28,PEPF ==Q,F<M 28,7@,153,152,153,150,0,0,0
152 DATA 0,3,?39^]F C^@,K6^<F ==Q,F<F 28,7@M Q63,0,154,154,151,0,0,0,0
153 DATA 0,4,2¥J^F C^C<O/@,K6^<F 28,PEPF ==Q,F<M 28,7@6^ 22,151,154,151,155,0,0,0
154 DATA 0,4,D^AWFS ==RY K[2Db[F C^@,K6^<,PEP,F<,7@,151,150,152,153,0,0,0
155 DATA 0,2,6^9I 34I 2¥IDb[F KD69^6^,?AWF 28,E]6 1T<2 SD^[3,0,0,156,157,0,0,0,0,0
156 DATA 0,1,% 18F]R <H %#D 2/C ?2BJ 346W 2¥& 5D<C7@#<O/@ F9^WZE2,0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
157 DATA 0,1,DB>^] C^C7@;?XF 1<&;;Z@#3b^6E2;?XF TWZYE]C#E]D E;9E2,0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
158 DATA 0,2,bbJ 18F]D<C#P>I3WI K^]& G=QM^7@^[36,3] ?3@^ ?3=YM^7@^,?]E A2;E18<^J J@W6E2,0,0,159,
160,0,0,0,0,0
159 DATA 0,2,D^3T/C G=Q6@^6^,?IOO 2/7F <^/b3=Y,<@/J_F P>C^ 62SI&;>C?I=7F,0,0,161,162,0,0,2,3,300
160 DATA 0,1,EFb^DS E6/@IV3F P>IO4& D5X=7^@,0,0,0,0,146,0,0,0,0,0,0
161 DATA 0,3,<O/@ P>IKDF PB6/C <O/@,bI;2 K^]J 17WRC F9^Y,K^]& S/C F9^Y,12CJ @@^IKD@^ @5<C<O4,0,1
63,164,165,0,0,0,0
162 DATA 0,1,<7] 6>7^F >2b3<@#W]8 1/_#W]8 1/L_,0,0,0,0,129,0,0,0,1,25,2
163 DATA 0,1,E]D6 F9^YbDF >2b3<@,0,0,0,0,137,0,0,0,0,0,0
164 DATA 0,2,K^]6^ 5S8C 52B6Z?3@^,<6@6^ E2IC^ K^]J 17WRY,2T S/@OO F9^Y,0,0,137,166,0,0,0,0,0
165 DATA 0,2,Db[6^ P>I<-<^]I BV2bD BV2bD#bIOOC^J TWZC<O3,DK^D^38^& B63,@@^IKDF O9YIJ <a8@^6^#bIJ
^J F9^C58,0,0,167,168,0,0,0,0,0
166 DATA 0,1,D3D3 52B6ZC <O/@#@@63<6E2,0,0,0,0,165,0,0,0,0,0,0
167 DATA 0,1,% L/ bI b6^@ P;2YFJ CS1<S C^O2 %,0,0,0,0,169,0,0,0,0,0,0
168 DATA 0,1,P>I <-<^]6^ K^]& 62<-3<C2Y=7F F9^@,0,0,0,0,137,0,0,0,0,0,0
169 DATA 0,1,% ?ZJ D^36E %#9QXI E66W >27^I 9^0O0#J_/80] 6^ 1W¥Z@#E>^@^,0,0,0,0,170,0,0,0,0,0,0
170 DATA 0,1,L/ bJEbDS 1[36D 1W6<^R#P>I <-<^]F M]?3<C 52@I;#18F]R 68b^,0,0,0,0,171,0,0,0,0,0,0
171 DATA 0,1,%% J_¥01/L_ J_/80] 7/08 %%#3¥0 TWZ@1,0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
172 DATA 0,1,1/D 23OF TWZC <O2O<@,0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
173 DATA 106,3,L^]9]F VYD bI1@XF#<]K_I2< J_¥0=D0]6^ 1YJ=^@^6^,DF68 ;6^=,K6^<F 28,PEPF 28,0,175,1
36,137,0,0,0,0
174 DATA 0,4,L^]9]F VYD bI1@XF#<]K_I2< J_¥0=D0]6^ 1YJ=^@^6^,DF68 ;6^=,K6^<F 28,PEPF 28,<^-S]& DE
4CPY,175,136,137,177,0,0,0
175 DATA 0,1,EFS E2#@^22A bbFJ 8;2/N_] J4CE2,0,0,0,0,173,0,0,0,0,0,0
176 DATA 0,1,O/@8 EFS E2Db[@^!N]D3F#b]EDb[F J_¥0=D0]6^ 1YI@^[36,0,0,0,0,174,0,0,0,0,0,0
177 DATA 0,1,DB>^] 1@XI <^R]6^ 3b^7@^<O<@,0,0,0,0,178,0,0,0,0,0,0
178 DATA 0,1,@^2A6^ ¥Z ?I =706W#RS 8WO]J^6XI K6X6^ ;<C70<@,0,0,0,0,179,0,0,0,1,55,1
179 DATA 0,1,B2F J_¥0=D0]& PB!@?^,0,0,0,0,180,0,0,0,1,1,25
180 DATA 0,2,;C D^/AF 2b36,KI IN^Y K6^<,1@@62 PEP,0,0,136,137,0,0,0,0,0
181 DATA 0,1,B2F >2EY<]<^aI 24& J/9]<@?^,0,0,0,0,183,0,0,0,0,0,0
182 DATA 0,2,D^3S bI1@XFJ 2E2V3@^,7@& ;6^?3,2T K6^<6^ 22,0,0,118,181,0,0,0,0,0
183 DATA 106,1,;C >2EY <]<^a6W <^-S]& 77@^; E8CJ,0,0,0,0,185,0,0,0,0,0,0
184 DATA 0,1,<6< >2EY <]<^aJ N6IDAF 3BX=]C^2@#<6@6^E2IC^ OAF 64YbDF <@,0,0,0,0,118,0,0,0,0,0,0
185 DATA 107,2,D^3T/C 77@^=6,5W5W <aM^/@N36^ PI@R@^>^,D^36 5<4C 8@^;2 18V3J <O>],0,0,187,188,0,0
,0,0,0
186 DATA 0,3,D^3T/C 77@^=6,5W5W <aM^/@N36^ PI@R@^>^,D^36 5<4C 8@^;2 18V3J <O>],504! bD^SJ 1=^6/C
2Y#bD^SI 2!A6^5<6/@W <aM^Y]@^E,0,187,188,189,0,0,0,0
187 DATA 0,1,L/L/L/ ¥@<F 5D^<J 76]#?Z/#A.3I3X.8C^ RAaRAaF TWZO<@,0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
188 DATA 0,2,?36 ?ZC^J 504I R& P>E;2,% J2 % D P>Y,P>=^F 64Y,0,0,190,191,0,0,0,0,0
189 DATA 0,1,%%% KZBE bD& %%%,0,0,0,0,192,0,0,0,0,0,0
190 DATA 0,1,bZJ 18F]I R @^#5<4Y¥9FJ 26],0,0,0,0,185,0,0,0,0,0,0
191 DATA 0,1,1W@RC C^E5<@^,0,0,0,0,119,0,0,0,0,0,0
192 DATA 0,1,E]DC^S 24#;1 <^-S]J,0,0,0,0,193,0,0,0,0,0,0
193 DATA 0,1,33/ bD^SI 2IAFJ 64WZ]#<^-S]& 253##<^-S]& 72@ ¥Z¥ZJ OAF 64/@,0,0,0,0,118,0,0,0,1,106
,1
194 DATA 107,3,V3A4]6^ 1XO=,4]<^& U362=Y,J^8^0b]K_-3@@& 7L=Y,b]62J EFS>=^ D5X=7^Y,0,196,197,198,
0,0,0,0
195 DATA 0,2,V3A4]6^ 1XO=#O¥X& >27^I >]< <@E 6^ OS/C2O=,bZC^J C6^@^>E2,12CJ KDX E6FJ2Y,0,0,198,1
99,0,0,0,0,0
196 DATA 0,1,% A.[2 S]V %#U362F >2b3=Y,0,0,0,0,198,0,0,0,1,107,1
197 DATA 0,1,D3>^] ?LDS KBV3C^=,0,0,0,0,202,0,0,0,0,0,0
198 DATA 0,3,;C$D^/AF ==]@^SI6,70@^,F<M,K6^<b?,0,201,121,200,0,0,0,0
199 DATA 0,1,HXO@^2b] 1@/8,0,0,0,0,242,0,0,0,0,0,0
200 DATA 0,1,bbJ J^8^0KPB62?^3b3<^.3 I 2X8^A@^,0,0,0,0,227,0,0,0,0,0,0
```

```
201 DATA 0,1,626^]F C^@,0,0,0,0,220,0,0,0,0,0,0
202 DATA 108,1,?LDE9ZJ^ @@^IJb#2XO>]##?DF @^;2@,0,0,0,0,198,0,0,0,0,0,0
203 DATA 0,1,D^3S 1X6^D3b^;^2O=#4]<^@AS @2M] V[b]C^2O=#%% D^0S 1X6^D %%,0,0,0,0,204,0,0,0,0,0,0
204 DATA 0,2,2@29E 4]<^& >]I3=YIF bb[6^ 2@PO>]6,>^0]>^],=b<J ¥Y2D 6]<^Y,0,0,205,206,0,0,0,0,0
205 DATA 0,1,?ZC^b? <]I 18F]C^=,0,0,0,0,207,0,0,0,0,0,0
206 DATA 0,1,?]EbDC^J 18F]J BDOWE2,0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
207 DATA 0,1,V3A4]<^I >]I39268#@^2>2b3#W]8 1/L_#W]81/L_#W]81/L_##,0,0,0,0,129,0,0,0,1,25,3
208 DATA 108,1,] EF6E,0,0,0,0,210,0,0,0,0,0,0
209 DATA 0,3,?bF2YIJ J/60I 62?^3F]9^]@^E#>27^I>]< TO6^;6R]6^ >2J^2<C8ZY,b]E TBDJ @@6/C2WZE2 F9^Y
,J/60I 62?^3F]9^]F @@6¥>C F9^Y,@@63,0,212,213,214,0,0,0,0
210 DATA 109,2,;2¥2 >27^ITBWJ 2E2V3@^#D^/AF ==S36,F<F ==Q,PEPF Q63?^,0,0,143,128,0,0,0,0,0
211 DATA 0,2,5O4J F]<^]6R]@^E#¥0<J >27^I TO6^;6R]@^#<.3L^<[,@@6¥>Y,D82I F9^ & B63,0,0,216,217,0,
0,0,0,0
212 DATA 0,1,F6^<J >]#TO6^;K^0Q##¥0 TWZ@,0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
213 DATA 0,1,TO6^; J_]A0#]$N6ITBWFJ F9^WZ@6#O122,0,0,0,0,215,0,0,0,1,108,0
214 DATA 0,1,bI¥<F Q6/C8YDJE#%% TO6^; 7/8 %%#3¥0 QH],0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
215 DATA 0,2,L0$12B& 7^>2F<C E]D6 F9^YbD6^C^7@,F<M ==Q,PEPM 28,0,0,143,128,0,0,0,0,0
216 DATA 0,1,TO6^; =0J_0N^]L^#F]<^]6R] 6^ TWZ@,0,0,0,0,218,0,0,0,0,0,0
217 DATA 0,1,F9^CS Q@^@^#TO6^; N_]L_ <-0D#3¥0 TWZ@,0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
218 DATA 0,2,5O46^ 6]L^6#b]D^J 5O4IJ^]@^#TO6^; R6^D] <./D,7^a0,3¥0,0,0,219,219,0,0,0,0,0
219 DATA 0,1,1E@J 1D6@SE8 L7DJ^;ZO<@,0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
220 DATA 56,2,;]<-I J_¥012CQI KDB J_¥0121] 6^1/@#CF2Z@#O4J 626^]C^=,626^]I 6^9& IN^Y,PEPF 28,0,0
,222,194,0,0,2,56,1
221 DATA 0,2,?324J^ bbC^ J_¥0121]& CF2Z@E1#]$O4I 6^9&IN^YD A62V3@^,IN^/C28,PEPF ==Q,0,0,222,194,
0,0,0,0,0
222 DATA 0,1,1/ T/J_X 1PJ^6^2Y,0,0,0,0,223,0,0,0,0,0,0
223 DATA 0,1,]0$E]IbD6E!LLL#D^Z 5Z;O6^ E5<CT[3,0,0,0,0,224,0,0,0,1,1,-45
224 DATA 0,2,bbJ 7@D K6^<F PA6^1Y6^,7@IPAF 28,K6^<I PAF 28,0,0,225,226,0,0,0,0,0
225 DATA 0,2,PAJ PEP6W F<M IK^C2Y,F<6^¥I PAM 28,PEPM ==Q,0,0,244,224,0,0,0,0,0
226 DATA 0,1,Fa]@2@^QF B2@!DCS 5572#;=6^ bID<=M^CF P=^& 7.37-3#<C2Y@^9IbDJ1Y,0,0,0,0,235,0,0,0,0
,0,0
227 DATA 110,3,;C$D^]E 62?^3F]9^]& B8Y6E,18WB6R],F]<^]6R],J/6062?^3F]9^],0,229,230,231,0,2,109,1
228 DATA 0,1,bbS D3D3 PB6/C J62;Z@E,0,0,0,0,194,0,0,0,0,0,0
229 DATA 0,1,18WB6R] 62?^3>2b3,0,0,0,0,233,0,0,0,0,0,0
230 DATA 0,1,F]<^]6R] 62?^3>2b3,0,0,0,0,233,0,0,0,0,0,0
231 DATA 104,1,J/6062?^3F]9^] </J_2#TJX N]S[I J/60& B6¥E2D @^R@^,0,0,0,0,233,0,0,0,0,0,0
232 DATA 0,1,J/6062?^3F]9^] >2b3,0,0,0,0,233,0,0,0,1,108,1
233 DATA 0,1,@2M]C^=!EF6 7.@^2ES[6^#bI b3<^.3F Q6/C7O=,0,0,0,0,234,0,0,0,1,110,1
234 DATA 0,1,>27^8^]I 556^@ LU3 >]6] C^=#% V< bI b3<^.3J N37=Y %,0,0,0,0,194,0,0,0,0,0,0
235 DATA 18,1,;8>]& <^/b3=Y6E,0,0,0,0,237,0,0,0,0,0,0
236 DATA 0,2,F]<^]=60] & D3F-3 <O=6,=Y F 7O/C2Y,T/J_X V?3,0,0,239,240,0,0,0,0,0
237 DATA 109,1,;8>]J =2b3C^7E2#SD^Y?^,0,0,0,0,224,0,0,0,0,0,0
238 DATA 0,1,F]<^]6R]V$bI @^QIP=^&#F]<^]7^W2FEYP=^F 64V##99/,0,0,0,0,239,0,0,0,0,0,0
239 DATA 0,1,bZC^ 2/<-36]S=ZJ^ bI D<IF]9^]J#F]<^]7^W2FEY#L/L/L,0,0,0,0,241,0,0,0,0,0,0
240 DATA 0,1,?]EbDC^J 18F]D<C </68C^=,0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
241 DATA 0,1,1E@J P]EF]<^]7W2;8>]F#>2b3<O<@#W]81/L_#W]81/L_#W]81/L_#W]81/L_##,0,0,0,0,129,0,0,0,
0,0,0
242 DATA 0,1,2A9^7C^ TWZC <O2O<@,0,0,0,0,117,0,0,0,0,0,0
243 DATA 666,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
244 DATA 777,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
500 DATA SXI J=^ZF 7O<@#PEPIN3F OA6^P4O=,1,1,0,1,33,45,41,0,0
501 DATA Q6C^F ;;Z@,1,1,1,1,47,9,5,10,1
502 DATA SXF J2/C<O/@,0,1,0,1,0,11,0,12,0
503 DATA 7Ib6^ J4C2Y,1,1,1,1,17,25,44,22,0
504 DATA 1<J^6^ ¥Y2,1,1,1,1,12,31,24,46,1
505 DATA 0,1,1,1,1,51,8,8,1,0
506 DATA 0,1,1,1,0,51,13,12,0,0
507 DATA 0,1,1,1,1,51,16,15,8,0
508 DATA 0,1,1,1,0,5,17,7,0,0
509 DATA 0,1,1,1,1,1,19,18,10,0
510 DATA 0,1,0,1,0,1,0,9,0,0
511 DATA >27^IP6@Ib39^7&39@,0,0,1,1,0,0,20,12,6
512 DATA 0,0,1,0,1,0,4,0,13,0
513 DATA 26^2F K[2Db[FC^@,1,1,1,1,6,21,12,14,0
514 DATA J^9HbF 5?¥Z@,1,0,1,0,51,0,13,0,2
515 DATA 6¥C^ I]@^P=^F#U36^2L^/<B6^L8OZC2@,1,0,0,1,7,0,0,16,3
516 DATA 0,1,0,1,1,7,0,15,17,0
517 DATA D^8?3F LZC<O/@,1,1,1,1,8,3,16,18,2
518 DATA 0,0,1,1,1,0,49,17,19,0
519 DATA 6EX 7 6^552Db[@^,1,1,1,1,19,22,18,20,0
520 DATA U3D^8E 6^=6^ L7@^<C2Y,0,1,1,1,0,22,19,24,10
521 DATA <5I 65X6^=Y,1,1,0,0,13,31,0,0,0
522 DATA GO6W R@]6^ C^C2Y,1,1,1,1,19,49,3,20,1
523 DATA 0,1,1,1,1,24,27,26,24,0
524 DATA 0,1,1,1,1,20,23,23,4,0
525 DATA F<6W S=XIF526^=Y,1,1,1,1,3,32,52,26,0
526 DATA 0,1,1,1,0,23,49,25,0,0
527 DATA 0,1,1,1,1,23,34,33,29,0
528 DATA ==^<2 6>^6^ L2C2Y,0,1,1,0,0,30,29,0,0
529 DATA 346W KY 6^ 5AC7@,1,0,1,0,28,0,27,0,1
530 DATA Q<F ;;ZC<O/@,1,0,0,0,28,0,0,0,1
531 DATA EPI 5D6^=Y,0,1,1,1,0,37,36,38,0
532 DATA 0,1,1,1,1,49,40,25,33,0
```

◐パックランドで下2ケタが00のときに風船を出すと、その風船はすべてナムコ点（7650点）になります。またラウンド4の階段は歩いて登れます。（東京都東村山市・ペンネーム　L・A・P・きさま族・13歳）

●ハイパーオリンピックのヤリ投げでUFOが出ます。まずスピードを1280以上にする。投げる地点でヤリを投げたら、ジャンプボタンをずっと押して80度にする。するとUFOが出現します。(秋田県大館市・佐藤匠・12歳)

```
533 DATA OAF A62V3@^,1,1,0,1,27,100,0,34,0
534 DATA 0,1,1,1,1,27,35,33,35,0
535 DATA 0,0,1,1,1,0,34,34,42,0
536 DATA MK^F 60ZC<O/@#C^S D^8J E2V3@^,1,1,1,1,31,43,50,37,2
537 DATA K6X6^ O/@8 ;<b]C^bE2,1,1,1,1,31,43,36,38,0
538 DATA 5AC2@ 626^WC^ 96^&<@,1,1,1,1,31,43,37,48,1
539 DATA 1;2 29F 5AC<O/@,0,0,0,1,0,0,0,40,3
540 DATA OA6^ A62V3E 76^=Y,1,0,1,0,32,0,39,0,0
541 DATA <.8X.3I 2AL^F 6K^6^J4C2Y,1,0,1,1,34,0,100,42,3
542 DATA SXI J=^ZF 7@,1,1,1,0,35,48,41,0,0
543 DATA <56>^6^ L2C2Y,1,1,1,1,37,48,36,38,0
544 DATA SX& G9C<O/@,0,0,0,0,0,0,0,0,-1
545 DATA OAF C^@?^,0,0,0,0,0,0,0,0,-2
546 DATA 626^]F C^C<O/@,0,0,0,0,0,0,0,0,-3
547 DATA ;]6^8 A@2F 7@,0,0,0,0,0,0,0,0,-4
548 DATA 3¥000#3PF 5AC<O/@,0,0,0,0,0,0,0,0,-5
549 DATA ?bE<GOF JO/C<O/@,0,0,0,0,0,0,0,0,-5
550 DATA MK^F 60Z@#D^3TW D^8MK^W<2,0,0,0,0,0,0,0,0,-5
551 DATA 6^96W O/;6;OF 5AC<O/@,0,0,0,0,0,0,0,0,-5
552 DATA 9^]2] LR2I K^.376^ J/>2<@,0,0,0,0,0,0,0,0,-5
900 SX=POS(0):SY=CSRLIN:RETURN
901 LOCATE SX,SY:RETURN
910 COLOR 5:PRINT "WHICH? 1-";N;
911 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 911
912 IF I$=" " OR I$=CHR$(13) THEN I$="1"
913 CO=VAL(I$):IF CO<=0 OR CO>N THEN 911
914 PRINT I$:RETURN
998 RESTORE 500:FOR LN=500 TO 552:READ D$,D,D,D,D,D,D,D,D,D:PRINT LN;D$:NEXT:PRINT "DATA2 NUMBER
 OK!":END
999 RESTORE:FOR LN=100 TO 244:READ D,D,DD$,D$,D$,D$,D$,D,D,D,D,D,D,D:PRINT LN;DD$:NEXT:PRINT "DA
TA NUMBER OK!":END
10000 REM MAIN ROUTINE
10010 READ FA,NN,MS$,C$(1),C$(2),C$(3),C$(4),J(1),J(2),J(3),J(4),FM,FF,DT
10015 GB=GB+1
10020 IF FA=999 THEN 30000
10030 IF FA<0 THEN 40000
10040 IF FA=0   THEN 10060
10045 IF FA=777 THEN 50000
10046 IF FA=666 THEN 50010
10050 IF D(FA)<>0 THEN 10010
10060 PRINT:D$=MS$:CL=7:GOSUB 60000
10065 IF NN=1 THEN PRINT "PUSH SPACE";:GOTO 10090
10070 FOR II=1 TO NN:PRINT II;" ... ";:D$=C$(II):GOSUB 60000:NEXT
10080 GOSUB 12:COLOR 4:PRINT "WHICH? 1-";NN;
10090 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 10090
10100 IF I$=" " OR I$=CHR$(13) THEN I$="1"
10110 K=VAL(I$):IF K<=0 OR K>NN THEN 10090
10120 PRINT I$
10130 IF K<>FM THEN 10160
10140 IF DT=0 THEN D(FF)=0:GOTO 10150
10141 D(FF)=D(FF)+DT:IF D(FF)<0 THEN D(FF)=0
10150 IF FF=108 OR FF=109 OR FF=111 THEN GOSUB 35200:GOTO 10160
10151 IF FF=3 THEN GOSUB 35300:GOTO 10160
10152 IF FF=25 THEN GOSUB 35000:GOTO 10160
10153 IF FF=1 THEN GOSUB 12:GOSUB 12:GOSUB 12:GOSUB 35100:GOTO 10155
10154 GOTO 10160
10155 IF D(1)=0 THEN PRINT "NO POWER!!!":GOTO 40000
10160 JP=J(K)-GB-1
10170 IF JP=0 THEN 10000
10180 IF JP<0 THEN RESTORE:JP=J(K)-100:GB=99
10190 FOR I=1 TO JP:READ D,D,D$,D$,D$,D$,D$,D,D,D,D,D,D,D:GB=GB+1:NEXT
10200 GOTO 10000
20000 DEFINT A-Z:DIM D(111),J(4),C$(4):K8=56:K2=50:K4=52:K6=54:DN=1
20010 D(1)=30:D(2)=7:D(3)=100:D(5)=1:D(25)=4:D(47)=30:G5=99
20020 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25:PRINT CHR$(12):CONSOLE 10,15,0,1:LOCATE 0,0
20030 PRINT"********* THE AKUNIN PART-][e ********"
20040 PRINT"┌──────────────────────────────────┐"
20050 PRINT"│POWER:                            │"
20060 PRINT"│MONEY:                            │"
20070 PRINT"│RANK :                            │"
20080 PRINT"├──────────────────────────────────┤"
20090 PRINT"│ｱｸﾉｺﾞﾝ:                           │"
20100 PRINT"├──────────────────────────────────┤"
20110 PRINT"├.─.─.─.─.─.─.─.─.─.─.─.─┘"
20200 LOCATE 0,25:PRINT:PRINT"PART-1 ｦ PLAYｼﾀｱｸﾆﾝﾊ 1"
20210 PRINT"PART-2 ｶﾗ ﾊｼﾞﾒﾙｱｸﾆﾝﾊ 2"
20220 N=2:GOSUB 910:IF CO=2 THEN 20500
20230 PRINT:PRINT"ｿﾚﾃﾞﾊ TAPE ﾏﾀﾊ DISK ｦ SET ｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
20240 PRINT:PRINT"ﾖｳｲｶﾞ ﾃﾞｷﾀﾅﾗ 1"
20250 PRINT"ﾔﾘﾅｵｽﾅﾗ 2"
20260 N=2:GOSUB 910:IF CO=2 THEN 20200
20270 GOSUB 38000
20280 IF (D(0) AND 1)>0 THEN PRINT:PRINT"You already play PART-2":PRINT"So You must not play PAR
```

```
T-2":PRINT:PRINT"END":END
20500 GOSUB 35300:GOSUB 35000:GOSUB 35100
29999 RETURN
30000 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
30010 PRINT "You finished 'THE AKUNIN PART-2'"
30015 IF D(54)=0 OR D(55)=0 OR D(56)=0 THEN 30020
30016 D$="1E@J P/BI12CQ& 1BRO<@#WJ81/L_":GOSUB 60000:D(25)=D(25)+1:GOSUB 35000
30020 D$="S< 1E@6^ bZF 0]?^8EW 7aW& >0L^<V3":GOSUB 60000
30030 PRINT "SAVE OK? y/n"
30040 I$=INKEY$:IF I$="N" OR I$="n" THEN 30100
30050 IF I$="Y" OR I$="y" THEN GOSUB 39000:GOTO 30100
30060 GOTO 30040
30100 FOR I=1 TO 25:PRINT "CONGRADULATION!!":NEXT:PRINT
30110 PRINT "BUT PART-3 IS VERY HARD!!!":END
35000 GOSUB 900:LOCATE 7,4::PRINT"                              ";
35010 LOCATE 7,4:FOR I=1 TO D(25):PRINT"*";:NEXT:PRINT":";CHR$(91-D(25))
35020 GOSUB 901:RETURN
35100 GOSUB 900:LOCATE 7,2:PRINT"                               ";:LOCATE 6,2
35110 LG=INT(D(1)/5)+1:IF LG>30 THEN LG=30
35120 FOR I=1 TO LG:PRINT ":";:NEXT:GOSUB 901:RETURN
35200 GOSUB 900:LOCATE 8,6:PRINT"                               ";:LOCATE 6,6
35210 IF D(111)=1 THEN D$="18WB6R]":GOSUB 60000:GOSUB 901:RETURN
35220 IF D(108)=1 THEN D$="J/60I 62?^3FI9^]":GOSUB 60000:GOSUB 901:RETURN
35230 IF D(109)=1 THEN D$="F]<^]6R]":GOSUB 60000:GOSUB 901:RETURN
35240 GOSUB 901:RETURN
35300 GOSUB 900:LOCATE 7,3:PRINT "                    ";:LOCATE 7,3:PRINT D(3);"GOLD":GOSUB 901:RETUR
N
38000 PRINT:PRINT"SET TAPE or DISK and HIT RETURN":INPUT D$:GOSUB 38100:RETURN
38100 GOSUB 10:INPUT #DN,D(0):FOR I=0 TO 80 STEP 20:INPUT #DN,D(I+1),D(I+2),D(I+3),D(I+4),D(I+5)
,D(I+6),D(I+7),D(I+8),D(I+9),D(I+10),D(I+11),D(I+12),D(I+13),D(I+14),D(I+15),D(I+16),D(I+17),D(I
+18),D(I+19),D(I+20):NEXT
38110 CLOSE:RETURN
39000 PRINT:PRINT"SET TAPE or DISK and HIT RETURN":INPUT D$:GOSUB 39100:RETURN
39100 GOSUB 11:PRINT#DN,D(0):FOR I=0 TO 80 STEP 20:D$="":FOR II=1 TO 19:D$=D$+STR$(D(I+II))+",":
NEXT:D$=D$+STR$(D(I+20)):PRINT #DN,D$:NEXT
39110 CLOSE:RETURN
40000 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
40010 D$=">^]3A-3& <J2=YURS 740":GOSUB 60000:PRINT:PRINT"GAME OVER":PRINT:END
50000 RESTORE 500:READ D$,D,D,D,D,D,D,D,D,D,D$,D,D,D,D,D,D,D,D,D:GOTO 55000
50010 RESTORE 500
55000 D$=" ":GOSUB 60000:READ D$,H1,H2,H3,H4,J(1),J(2),J(3),J(4),DT:GOSUB 60000
55010 IF DT=0 THEN 55100
55020 IF DT<0 THEN ON -DT GOTO 56000,56100,56200,56300,56400
55030 GOSUB 12:GOSUB 12:D(1)=D(1)-DT:IF D(1)<0 THEN D(1)=0
55040 GOSUB 35100:IF D(1)=0 THEN PRINT:PRINT "NO POWER!!!":GOTO 40000
55100 PRINT:PRINT "You can go to-";
55110 IF H1=1 THEN PRINT "North ";
55120 IF H2=1 THEN PRINT "South ";
55130 IF H3=1 THEN PRINT "West ";
55140 IF H4=1 THEN PRINT "East ";
55150 PRINT:PRINT:PRINT"WHICH DIRCTION 8,2,4,6 ?";
55160 I$=INKEY$
55170 IF I$=CHR$(K8) THEN H=1:GOTO 55200
55175 IF I$=CHR$(K2) THEN H=2:GOTO 55200
55180 IF I$=CHR$(K4) THEN H=3:GOTO 55200
55185 IF I$=CHR$(K6) THEN H=4:GOTO 55200
55190 GOTO 55160
55200 IF J(H)>0 THEN 55300
55210 PRINT "YOU CANNOT GO":GOSUB 12:GOTO 55100
55300 PRINT I$:JP=J(H):RESTORE 500:IF JP<99 THEN FOR I=1 TO JP:READ D$,D,D,D,D,D,D,D,D,D:NEXT
55310 GOTO 55000
56000 JP=28:GB=99:RESTORE:GOTO 10190
56100 JP=21:GB=99:RESTORE:GOTO 10190
56200 JP=101:GB=99:RESTORE:GOTO 10190
56300 JP=125:GB=99:RESTORE:GOTO 10190
56400 PRINT "PUSH SPACE"
56410 IF INKEY$<>" " THEN 56410
56420 PRINT:GOTO 40000
60000
60010 FOR I=1 TO LEN(D$):D1$=MID$(D$,I,1):IF D1$="#" THEN PRINT:GOTO 60030
60011 IF D1$="a" THEN PRINT"ｬ";:GOTO 60030
60012 IF D1$="b" THEN PRINT"ｺ";:GOTO 60030
60020 PRINT CHR$(ASC(D1$)+128);
60030 NEXT:PRINT
60040 COLOR CL:CL=CL-1:IF CL=1 THEN CL=7
60050 RETURN
```

PC-8801/mkII/SR(テープ)変更リスト

```
10 OPEN"cas1:beepdt" FOR INPUT  AS #1:RETURN
11 OPEN"cas1:beepdt" FOR OUTPUT AS #1:RETURN
```

◑HAL研のジョイボールの連射ボタンを使ってハイパーオリンピックをやるときは、連射ボタンを▲と▲の中間にするとうまくいくよ。(東京都・市谷太郎・13歳)

PC-6001mkIISR/PC-6601SR(テープ)変更リスト

```
10 RETURN
11 RETURN
12 PLAY"vto6G64":RETURN
20000 DIM D(111),J(4),C$(4):K8=30:K2=31:K4=29:K6=28:DN=-1
38110 RETURN
39110 RETURN
```

PC-6001mkIISR/PC-6601SR(ディスク)変更リスト

```
12 PLAY"vto6G64":RETURN
20000 DIM D(111),J(4),C$(4):K8=30:K2=31:K4=29:K6=28:DN=1
```

FM-7/77/NEW7(テープ、ディスク)変更リスト

```
10 OPEN"I",#1,"beepdt":RETURN
11 OPEN"O",#1,"beepdt":RETURN
20020 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25:PRINT CHR$(12):CONSOLE 10,215,0,0:LOCATE 0,0
```

PC-8001mkII/SR(テープ)変更リスト

```
10 RETURN
11 RETURN
20000 DEFINT A-Z:DIM D(111),J(4),C$(4):K8=56:K2=50:K4=52:K6=54:DN=-1
38110 RETURN
39110 RETURN
```

おまけプログラム

¥のきれめが金のきれめ

PC-6001/mkII/SR
PC-6601/SR

はじまっちゃったよ

いつものように、たいにゃんがプログラムをつくっていると、T-NYANがおこりながら帰ってきました。

「どうしてそんにゃにおこっているにょお」

と、たいにゃんがたずねると、

「世の中なんてこんなもんさ、縁のきれめが金のきれめなんて」

と、T-NYANが答えました。そこで、

「にゃにをおこっているにょか知らにゃいけれど、それを言うにゃら、金のきれめが縁のきれめでしょ」

と、たいにゃんが言ったものだから、T-NYANは、ますますおこって、

「ええい。うるさいわい。このばか猫が、そんなこと言っている間にゲームの一つもつくらんかい」

と言いました。

「でも、アイデアが……」

「じゃあ、こんなゲームはどうだ。¥(エン)のきれめが金のきれめ。ほら、アイデアだしてやったんだから、はやくつくれ!!」

「また、くだらないダジャレおちにゃのお」

遊び方

RUNさせると、左下に@が出てきて、音がします。そこで、スペースキーを押すと音がだんだん高くなるので、ここだと思ったところでキーをはなしてください。すると@が飛びはじめます。音が高いほど遠くに飛びます。

そして、¥に当たると得点になり、レベルが上がってゲームが続きます。※に当たるとゲームオーバーで、スコアとハイスコアが出ます。再プレイもスペースキーです。

また、飛行中にスペースキーを押すと、落下速度がおそくなり、少し遠くまで飛べます。ほとんど耳でタイミングをとるゲームです。

ショートゲームには、それなりのオモシロさがあるとは思いませんか!?

注意点

今回はとくにありません。モード5でも動きますが、少しおそくなるので、N60モードで遊んだほうがいいでしょう。

PC-6001/mkII/SR PC-6601/SR

```
10 CONSOLE0,16,0,0:CLS:LV=1
20 CLS:FOR J=0 TO 15:LOCATE 0,J:PRINT"*";:LOCATE 30,J:PRINT"*";:NEXT
30 FOR I=1 TO 29:LOCATE I,0:PRINT"*":LOCATE I,15:PRINT"*";:NEXT
40 SOUND1,1:SOUND8,8:SOUND7,62:SOUND 0,255:R=RND(1)*21+3
50 L=RND(1)*13+1:LOCATER,14:PRINT MID$("¥¥¥ ¥¥  ¥¥¥¥¥¥¥",L,5)
60 LOCATE R,15:PRINT MID$("¥¥¥*¥¥*¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥*¥*****",L,5);
70 FOR I=1 TO LV:LOCATE RND(1)*22+5,RND(1)*10+5:PRINT"*":NEXT
80 LOCATE 1,14:PRINT"@":IF STRIG(0)=0 THEN 80
90 FOR V=5 TO 250 STEP 5:SOUND 0,256-V:IF STRIG(0)=0 THEN 110
100 NEXT
110 G=RND(1)*.1+.15:V=-V/130:H=RND(1)*.05+.95:X=1:Y=14
120 S=X:T=Y:SOUND 0,Y*15:Y=Y+V:V=V+G:IF STRIG(0)=1 THEN V=V-.1
130 X=X+H:LOCATE S,T:PRINT"@";:IF Y>15 THEN Y=15
140 D=SCREEN(X,Y):IF D=64 OR D=32 THEN LOCATE X,Y:PRINT">":GOTO 120
150 FOR I=0 TO 9:LOCATE X,Y:PRINT"$";:LOCATE X,Y:PRINT"+";:NEXT
160 IF D=92 THEN SC=SC+INT(X):PLAY"l16o6cecece":LV=LV+3:GOTO 20
170 PLAY"s8m9o2gec":CLS:IF SC>HS THEN HS=SC:PRINT"*HIGH-SCORE*"
180 PRINT"SCORE";SC:PRINT"HIGH-";HS:PRINT"REPLAY SPACE"
190 IF STRIG(0)=0 THEN 190
200 SC=0:LV=1:GOTO 20
```

Beeper試写室

ジョン秋月

読書の秋は、文芸映画で文学しちゃおう!



村では親しくできない、つらい愛……。



暴風雨の中、新治の漁の安全を祈る初江

ひたむきさが光る 堀ちえみ

三島由紀夫の少説『潮騒』を読んだことあるかな? これまでに3回も映画化されているから、小説よりも、映像で見たっていう人のほうが多いかもしれないね。

吉永小百合や山口百恵といったスターが、まだ10代のころに、それぞれ『潮騒』のヒロイン・初江を演じているんだ。

そしてここに紹介する第4作目の『潮騒』のヒロインは、堀ちえみチャン。TVドラマ『スチュワーデス物語』で見せてくれた、あのひたむきな演技が、スクリーンでもバッチリきまってるよ。

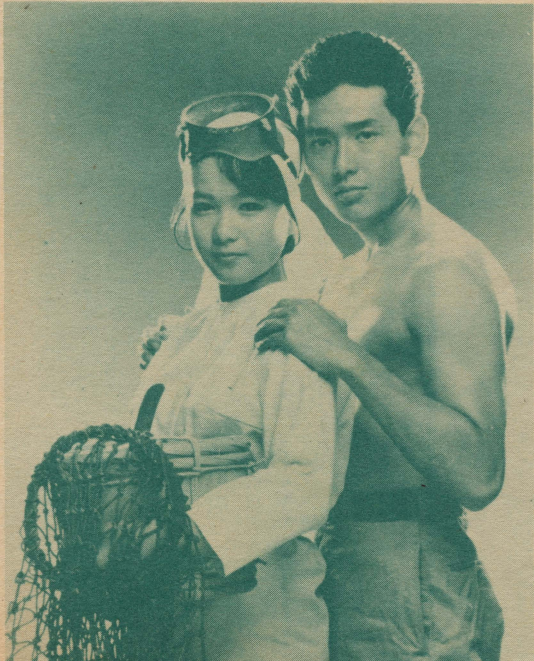
パソコン・ゲームとの 不思議な関係

どうして同じ小説を何回も映画化するんだろうか? それは、この『潮騒』という小説のなかに、見る人をひきつける力が隠されているからなんだ。

ヒロインをいじめぬく、これが力の源。見ている人はヒロインに同情して、時には涙を流しながら、「ちえみチャン、負けるな、頑張れ……」ってなるわけ。

パソコン・ゲームだってそうだよね。アドベンチャーでもロールプレイングでも、ゲームの作者は君たちを熱中させるために、いろんな障害(=いじめ)を考えるんだ。

海女の衣装が可愛い堀ちえみと鶴見辰吾



2人のつらい恋に ハンカチを握りしめて…

映画の舞台は、伊勢湾に浮かぶ小さな島。ちえみチャン演じる初江は、漁師の新治と恋するようになるんだけど、家柄の問題とかで大っぴらに付き合うことができない。さあて、困った。そこで2人は秘密の場所でデートすることに。でもすぐに人に見られて告げ口されてしまう。

こんな具合に2人は"いじめ"られていくんだ。ほんと、スゴイんだから。「おたがいに好きなのにどうしていけないの」って、君たちもハンカチを握りしめるんじゃないかな。

でもね、そんなつらい恋だからこそ、最後に2人の愛が実るシーンではジーンとくるよ。むずかしいゲームで高得点をあげた感激と同じ気持ちになれるってわけ。

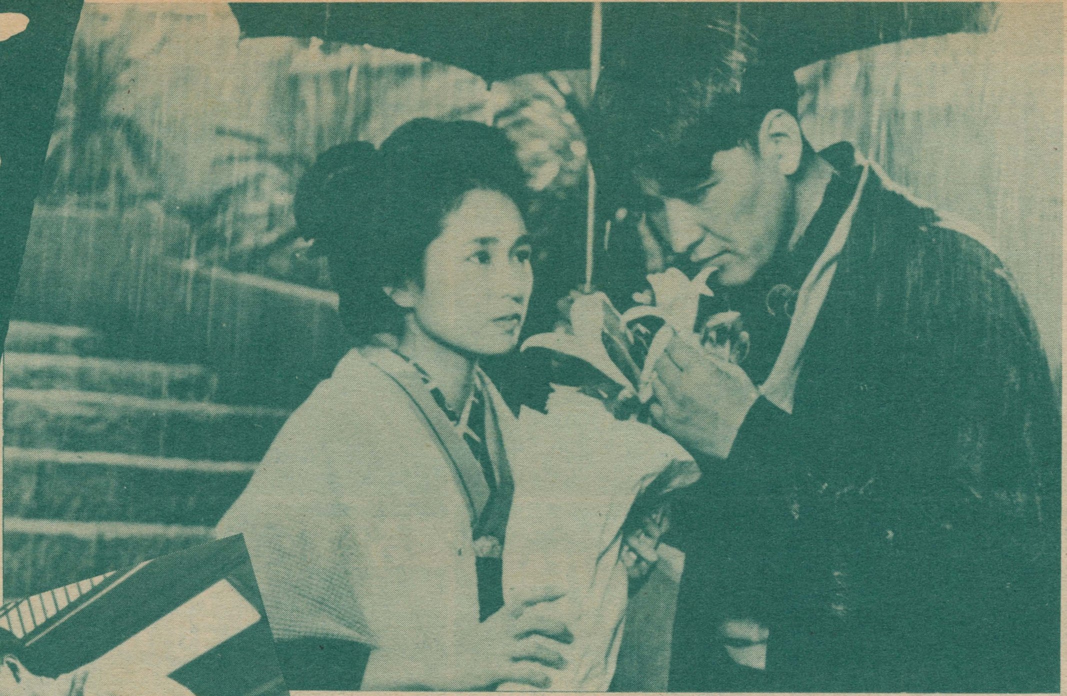
そうそう、ちえみチャンのドキッとするようなキス・シーンもあるから、お楽しみにね。

(東宝配給、10月10日公開)

〈スタッフ〉
原作――三島由紀夫
脚本――剣持亘
監督――小谷承靖
〈キャスト〉
宮田初江――堀ちえみ
久保新治――鶴見辰吾
千代子――高橋ひとみ

それから
sorekara

読まずに見る漱石文学



人妻・三千代と長井代助は深い仲に……。

日本近代文学を代表する文豪・夏目漱石の同名小説の映画化。

——なんだか、かたっくるしそうな感じがするなあ。

——夏目漱石だなんて、偉そうなヒゲをはやして教科書に出てたけど、古くさくって。

そんな坊ちゃんもお嬢さんもこの機会に映画館へ行ってみるといいよ。



三千代の夫・平岡と代助は親友だった。



明治時代の街並を行くファッショナブルな代助。

〈スタッフ〉
原作——夏目漱石
脚本——筒井ともみ
監督——森田芳光
〈キャスト〉
長井代助——松田優作
平岡三千代——藤谷美和子
平岡常次郎——小林薫
三千代の兄——風間杜夫
代助の父——中村嘉葎雄

ぴっちりと活字の並んだ小説だと、絶対に最後まで読み通せないとか、読み終わるまで半年は軽くかかってしまうような人も、黙ってスクリーンを見ていればいいんだからね。

赤川次郎っていう小説家の本が今、すごく読まれていて、たくさん映画化、TV化されてるけど、あの軽いタッチとは違った味わいに、新発見があるかもしれないぞォ。

明治時代にナウさを見つけた

物語は明治時代。当時の電車道や坂道の1つ1つをすべてセットで作りあげたというだけあって、エスニックな雰囲気がただよう。

ファッションだってそうだよ。松田優作や小林薫のスーツ姿、藤谷美和子の着物姿、どれもがネオ・クラシック調でほれぼれ。

かつて、最新流行のファッションは映画から生まれていたもんだけど、「それから」ファッションなんて、はやるかもしれないね。



漱石ロマンが映像に息吹く

恋愛の神秘が語られるのだ

明治時代の再現が、とってもナウいこの映画、テーマは男女の三角関係だ。

主人公の長井代助と人妻・三千代との許されない恋を描いて、恋愛の神秘を探っていく。

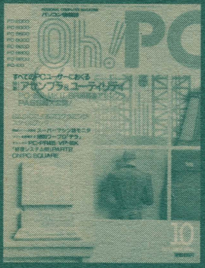
『家族ゲーム』『メイン・テーマ』等で人気ばつぐんの森田芳光監督が、漱石のロマンに挑戦！　シートに深々と身を沈めて、楽しく文学しちゃおうよ。

（東映配給、11月上旬公開予定）

日本ソフトバンクの雑誌

好評発売中!

月刊　10月号　480円　Oh!PC



特集：アセンブラ&ユーティリティ

PC-8801MKII SR用高速アセンブラPASS88大公開

◆BASICによるプログラミング・スタイルブック
◆スーパーマシン語モニタ
◆9800ワープロ「テラ」
◆PC-PR405 VP-80K
◆「経理システム88」PART2

月刊　10月号　480円　Oh!MZ



特集：日本語ワードプロセッサ

MZ-1D17でハードコピー
CAP-X85
VHDビデオディスクの楽しみ方
X1/X1turboパズルゲーム
Ball Ball
Super MZのハードウェアを見る

月刊　10月号　480円　Oh!FM

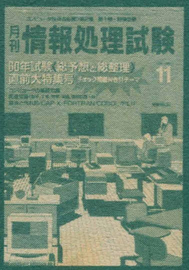


特集：やさしいプリンタ活用術

制御コードってなーに？／制御コードとFM対応表　漢字プリンタの使い方／拡張HARD　Cコマンド

ゲームリスト　植木屋さんゲーム
▶３Ｄ立体映像講座　▶汎用地形図作成プログラム　▶TINY FORTH　▶小言語DIFE
▶6809機械語によるグラフィック処理の技法
▶OS-9をビジネスに　▶財務会計プログラム

月刊　11月号　580円　月刊 情報処理試験



特集：60年試験のテーマを総予想し総整理する直前大特集

（チェック問題付き）

合格へのアドバイス
受験票の取扱いについて
カラー受験ゼミ―データ通信技術

季刊　第７号　480円　Oh! HIT BIT



MSX2用CGプログラム
MSX BASIC入門講座
MSXマシン語感覚
SMCで楽しむアニメーション
SMC用MIDIプログラム
SMCリンクパッケージ集vol.3

月刊　11月号　580円　Oh!16



特集：パーソナル通信

■パソコンを何に使うか
■電気通信法改正とパソコン通信
■モデム電話使用記
■テレコンピューティングの実際
■モデム&ソフト型録■《番外編》在宅勤務の夢

●おすすめMENU
〈SOFT WATCHINGスペシャル〉
カード型データベースを見る①　Logoで遊ぶ

季刊　第12号　480円　Oh!HC



特集：パソコン通信の世界を探る

■3次元グラフィックツール SKETCH 3D
■掲載プログラム活用レポート
■マネージメントゲーム作成教室(2) おにぎり屋さん
■新製品情報　16ビットマシン QC-11のすべて
■RC-20オリジナルソフト STOP WATCH

季刊　第７号　480円　Oh! PASOPIA



ニューマシン登場：PASOPIA1600D J-5030

●パソピアビジネスレポート
●日本語ワードプロセッサ レベル２／ラティスＣ／日本語PIPS
●informix／オンライン入門
●パソピア,5,7GAME・ゲーム・げーむ

HEAVY METAL ヘビーメタル

セガ

文／闘幻狂 NIN NANISORE®

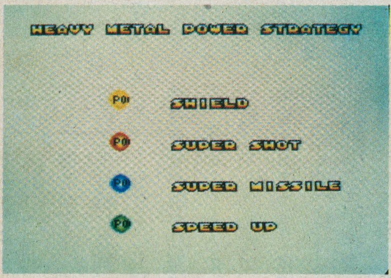
敵要塞や敵ミサイルをレーダーで発見！ 今までとはひと味違う戦闘ゲームを楽しもう。

誘導ミサイルで敵基地を狙え！

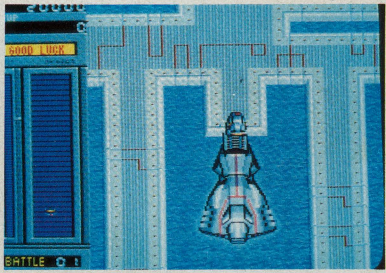
セガからマザーボードシステム15弾のニューゲーム〝ヘビーメタル〟が登場した。

ちかごろよく見るタンクを操るスクロール戦闘ゲームなんだけど、いままでのものより数段スケールアップした構成になっている。敵を倒すためのレーザー砲のほかに、なんと横にレーダーがついてるではないか。ボタンを押すとレーダーの照準が動いて標的をとらえるとミサイルが発射するしかけになっている。高速スクロールする画面は迫力満点だ。

ミサイルで敵を破壊すると同時に地形を知ることもできる。よって、高度な戦略をもって戦わなければいけない。斬新(ざんしん)なセガのアイデアがここに花開いたわけだ。



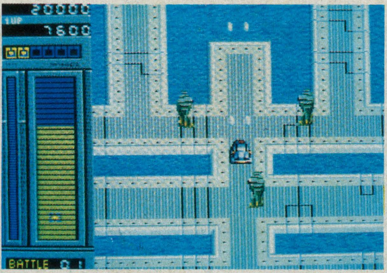
これがパワーアップボールだ。色と効力を覚えておこう。



潜水艦から上陸作戦開始、敵の本拠地になぐり込みだぁ一。

操作方法は8方向レバー、レーザー砲発射ボタン、ミサイル発射ボタンで、とくにミサイル発射にテクがいるので説明しておこう。

画面の横にあるレーダーで前方の敵基地との距離を知ろう。画面はつねに前スクロールしてるから、敵基地にグングン近づいてくる。つまり、レーダーの上部に表示された敵基地をはやく破壊しないとすぐに画面上に出現したり、レーダーに敵の表示がなくても、しばらくしてレーダー上部に出現したりするのだ。レーダーで敵の位置を確認したら、すかさずミサイルボタンを押すこと。押している間に青い照準が敵基地にピタリと合ったらすぐにボタンから手をはなす。



港のシーンはロボットが来る。連続して撃てば倒せるぞ。

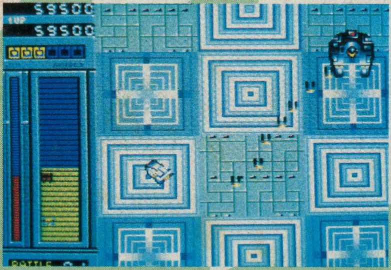
すると自機からミサイル発射！ みごとに標的をとらえて破壊できるわけだ。ミサイル発射後にレバーを動かせば左右に誘導できるんだから、本格派好みの人ならヨダレがでるほど興奮(こうふん)しそう。ただし標的の敵基地が近づいてくると狙(ねら)いにくいし、左右に誘動してる間に落下地点到達、なんてことになる。敵基地の横でミサイル爆発！ なんてことにならないように。

レーダーの横にあるのはエネルギーメーター。ミサイルを撃つごとに上昇して、約70％をこえると、



草原のシーンでヘリコプター接近、一気に撃墜しよう。

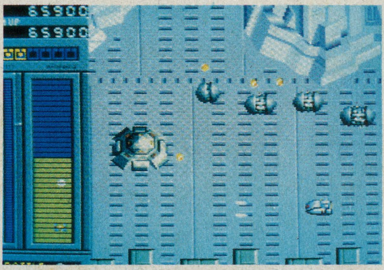
ミサイル発射不能だからメーターとにらめっこしながら有効に使うことだ（しばらくミサイル発射をひかえるとメーターはさがる）。



この床は自機が流されてしまうので注意しよう。

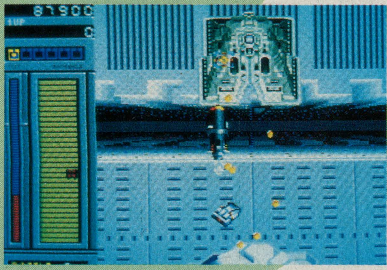
ミサイルを撃っている間は敵の攻撃はストップするから自機は絶対にやられることはない。こうなるとビシバシ撃ちまくりたいところだけど、ひかえてひかえて。これはメーターつきなんだから。

それじゃ敵基地はどうなってる



都市シーンは道のせまい場所があるので気をつけよう。

んだろう。もっともポピュラーなのが黒い基地。まれに地底にかくれてることがあるけど、攻撃はしかけてこないので安心してよい。このほか氷でできてるものなどイロイロあるけど、黒い基地と同じパターンで破壊できるので楽だ。

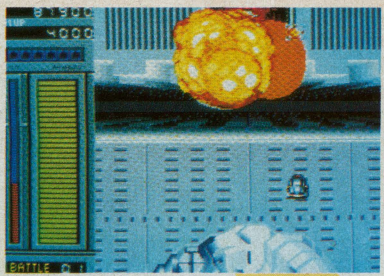


これが敵の大要塞だ。合体時に弾を撃つと3回で破壊できるぞ。

難敵は4種の部分からなる要塞(ようさい)で、4つの部分を全部破壊しないと完全に倒したことにはならない。相手もなかなかのもので、ミサイル

で反撃してくる。はやめにしかけるべきだ。相手のミサイルを標的に、ミサイルを発射するのも可能だから、緊張感みなぎる空中戦もおつなものだろう。

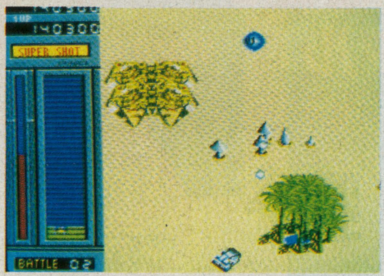
この特別な要塞を破壊すると、



これが巨大要塞の爆発シーン。なかなかの迫力だ。

POWとプリントしてある球が落ちてくるからすかさず拾うのだ。POWを拾うまえにミサイルを撃つとPOWは消えてしまうのであしからず。色が変化しながら落ちてくるPOWは拾ったときの色によって効力に違いがあるので、色別の効力の差を頭にたたきこんで、拾い方を工夫しよう。

黄色……バリア。一定時間無敵だけど、画面下の障害物でつぶされるので注意。



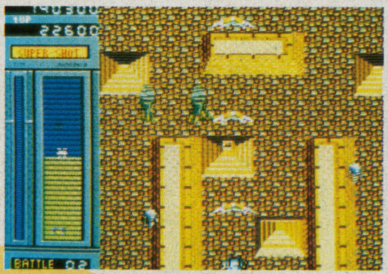
砂漠では下からキノコみたいなのがはえてくるぞ。

赤色……スーパーショット。レーザーの照準が横に広くなるので接近戦に有利。

青色……ハイパーミサイル。落下地点までの敵を全滅できる。落下をできるだけ先へ延ばすと効果的。

緑色……スピードアップ。自機が速く動くので特殊スリップ地帯などで有効。

1ステージ4ラウンド。それが4ステージまであって、各ステージ最終ラウンドで敵の巨大要塞が出現する。POWの効力はバリアをのぞいて破壊されるか、1ステージクリアするまで持続するのではりきって戦ってほしい。



スーパーショットを取ると、このように弾が大きくなるのだ。

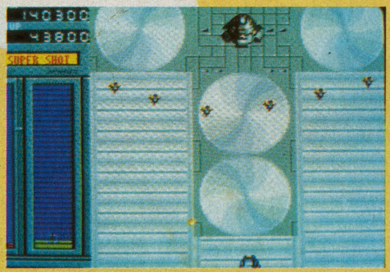
各ステージを攻略していこう。

ステージ1

潜水艦が登場して上陸作戦開始。潜水艦から自機が発進。ミサイルの先制攻撃をしかけて命中！ ゲームスタートだ。

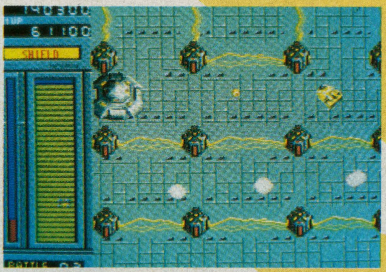
ここは港。レーダーを見ながらミサイルを発射してどんどん敵基地を破壊しよう。

しばらくするとタンクが数台襲ってくる。ここは軽くこなしてくれなきゃ。弾を撃ってくるけど気にせず敵の弾をミサイルで破壊してやろう。このシーンに限らずに敵の弾は破壊できるので、敵に囲まれてもあわてることはない、落ち着いて対処する。



ここのシーンは敵が1列に突っ込んで来るので手ごわいぞ。

こんどはロボットの登場。こいつはかなりの高性能で、攻撃はたいしたことないんだけど、数発連続撃ちこまないと破壊できない。撃ちそんじると耐久力がもとにもどってやっかいになる。一気にたたみこむ攻撃がポイントになる。



バリア地帯はつねにタワーを撃っていないと身動きできない。

敵の潜水艦が浮上して一瞬ドキッとするけどこれはみせかけ。攻撃してこないから安心だ。ロボットを1台残して潜水してしまう。

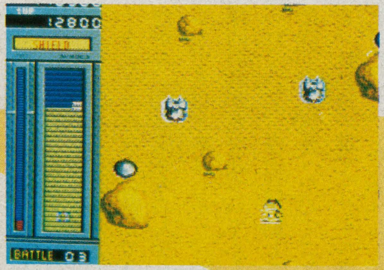
港をすぎて草原シーン。草原では前半にヘリコプター、後半に宇宙船らしきものが飛んでくるけど、どっちも1発しか発砲しないので、神経をピリピリさせなくてもよさそうだ。空からの敵は交差しても大丈夫なのであしからず。



ジャーン、これが全面マップだ。1列が1ステージになっている。

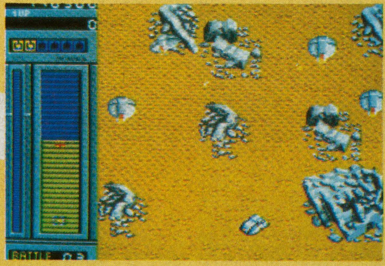
次にスリップ地帯がある。4角形のタイルの上にのると流されてしまうので注意しよう。逆に流れを利用して素早く移動する高等テクニックもある。流れは白いほうから黒いほうへ進むから参考にしてほしい。このあともスリップ地帯は続くのじゃ。

オヤッ？ 大型の敵要塞が見えてきた。弾を7～8発撃ってくる。ここは攻撃と攻撃の間に素早く倒すしかない。



岩の陰には敵の地上物。こいつがとても強いんだ。

先に進むと都市になり、カプセル型の宇宙船がいる。強くないけど、1個所細い道を通るときに狙い撃ちされるので注意しよう。さて、いよいよ敵の巨大要塞だ。4種の部分からなる巨大要塞を破壊するには敵が合体して1つにまとまったときがチャンス。レーダーで照準を合わせてミサイル攻撃だ。1発あたるごとに変色して、3発で全壊できる。要塞の弾は数多く、囲まれると危機だからミサイル発射。ミサイルが落ちるまでは敵の攻撃はストップする。その間に逃げること。



この廃墟のシーンは、まるで昔の戦場のあと地みたいだ。

ステージ2

砂漠のシーンからスタート。前半はタンクが行く手をはばむけどたいしたことはない。気になるのは伸び縮みするキノコだ。ヒョロッと伸びては弾を1発撃ってくる。数も多く、下から攻撃してくるので難敵だね。前半の山場じゃないかな。

次に廃墟に出る。ロボットが生息してるけど、楽にクリアする。小さなメカのようなものが落下して、その動きはトリッキーで戸惑

★キャラクター表

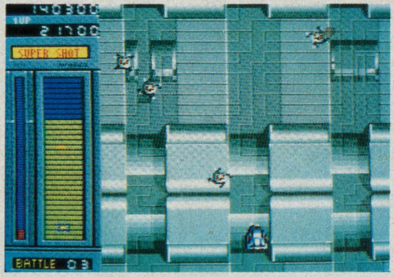
HEAVY METAL



キャラクター	得点	出現ラウンド
ロボトニア	500点	RD1、2
バスター	200点	RD1、3
スナイダー	100点	RD2
ブラディシュ	200点	RD3
イザリ	200点	RD3
ダクトン	200点	RD4
キュア	10000点	全ラウンド
サブヤ	500点	RD1
エノラ	300点	RD1
ジャンペイン	100点	RD2
ラプラス	200点	RD3
ヘクセリオ	300点	RD3
グスタフ	10000点	RD4
サンダー	3000/1500点	全ラウンド
ジタンク	200点	RD1、3
ヘリンダー	200点	RD1
ブラボール	300点	RD1
オスカ	100点	RD2
アル	200点	RD3
RD21	100点	RD4
ゴア	200点	RD4
バルタン	3000/1500点	全ラウンド

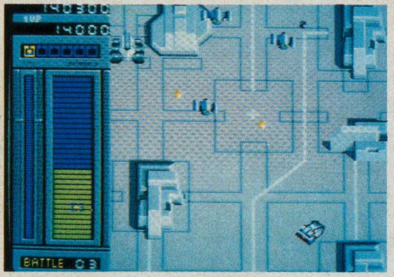
いそうになるけど、冷静に上へ発砲していれば安全なのだ。

またもスリップ地帯。丸く回転する盤や長細いスリップ盤がある。空からは1列編隊の飛行機が急降下してくる。だけど、とちゅうで半転して急上昇するのでこわがることはない。横スリップに注意して前方の敵だけに集中すること。



敵の基地を進んで行く。上空にはUFOの攻撃があるぞ。

先に進むとバリア地帯になって、一定間かくでタワーが配置してある。各タワーの間にバリアがはってあり行く手をふさがれるけどタワーを一撃すると一定時間バリアは効力を失う。タワーそのものは破壊できない。後を追ってくるしつこさに負けないで、1つのタワーをつねに撃ちながら前進するのみだ。巨大要塞はステージ1の要領で攻略してくれ。



ステージ3を抜けるとラストステージが待っているぞ。

ステージ3

難度がグ〜〜ッとアップする。なにせ敵弾のスピードが速いのだ。岩場地帯の敵宇宙船はしつこく、地上の丸い物体は横から攻撃して出たり隠れたりの繰り返しでやっかいだ。でも、ちゃんと攻略法はある。まず、地上の敵の配置を覚えて、敵の宇宙船より上にいること。この場所は敵の攻撃がおよばない無敵エリアなのだ。

次の廃墟では宇宙船とタンクが攻撃してくるけど返り討ちにしよう。

こんどは上空にUFOがいる。下を通過するときは危険だから敵をある程度撃ち落として安全を確かめてスルリと通過しよう。

さらに上空をきりもみ飛行する宇宙船はどうってことない。難敵は画面の端を上から下へ移動しながら連射する大型のタンクだ。出現場所を覚えておこう。

ステージ4は氷原地帯、暗黒地帯、地雷地帯とイロイロ。自分なりに研究してトライしてみよう。

ヘビーメタルetc.

★レーダーの表示の長さはピッタリ1ラウンド分。1ラウンドは4画面分の長さだ。

★コンティニューモードがあるけどステージ4はコンティニューできない。

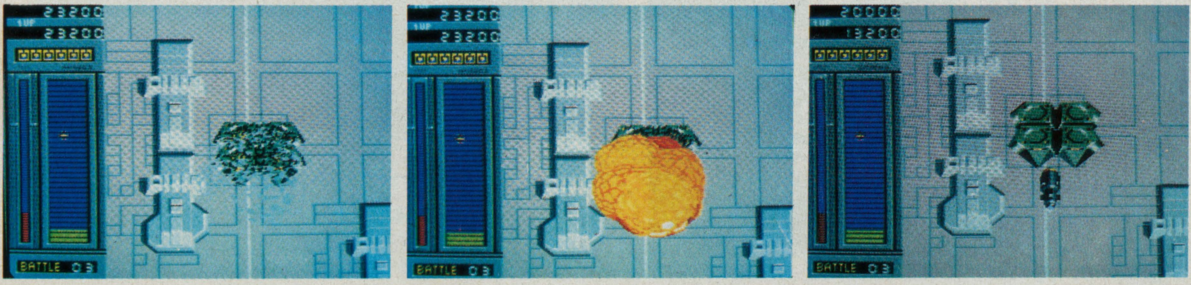
★各ステージの大要塞をクリアすると5万点のポイント。あることをすると隠れボーナスだ。

★ラウンド1の潜水艦、ロボットはどちらも500点。いつ撃っても得点は変わらないのだ。

★敵の弾に迎撃できると書いたけどあたっても消えないことがある。

★POWは基本的に4種類だけどひょっとすると?色があるかも…。

大急ぎで解説したから大急ぎでゲームセンターへ行こう!



ミサイルが敵基地に命中するところ。大爆発をする敵基地がなかなかすばらしい映像だと思う。



VIDEO GAME LABO
ビデオゲームラボ

ピーターパックラット

ナムコ

文／AYA&HKD



アニメ映画を見ているような鮮やかなシーンとBGMに大きな拍手を送りたい！

▼物を投げて攻撃するだって?!

ヤアヤア、元気でゲームってるかい？ ボクはピーターパックラット。この名前と同じビデオゲームが新登場したんだ。キミはもう見てくれた？ 体験してくれた？ ゲーム内容はいたって簡単明瞭で、プレイフィールドのあちこちに散らばっている宝物を、時間内に全部拾って巣までもってくる。ボクを上手に操作して宝物を拾いまくってくれ。

プレイヤーは、8方向レバーで〝ピーターパックラット〟を操作する。内側のボタンはジャンプ、外側は物を投げるのに使うので、まあ攻撃手段といったところだ。

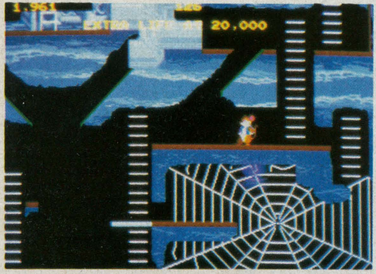
ステージは3ステージ構成。第1ステージはがらくた置き場＋αで下水溝（下水溝は4ステージ以降のみ）。第2ステージは街中の下水溝。第3ステージは大木。3ステージ1セットの構成で、高ステージになるにつれて敵キャラの種類もふえて難度がアップする。

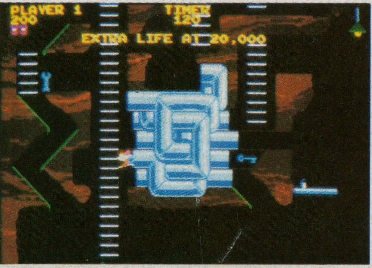

さて、これからはじまる大木ステージ。宝物を全部集められるかな。

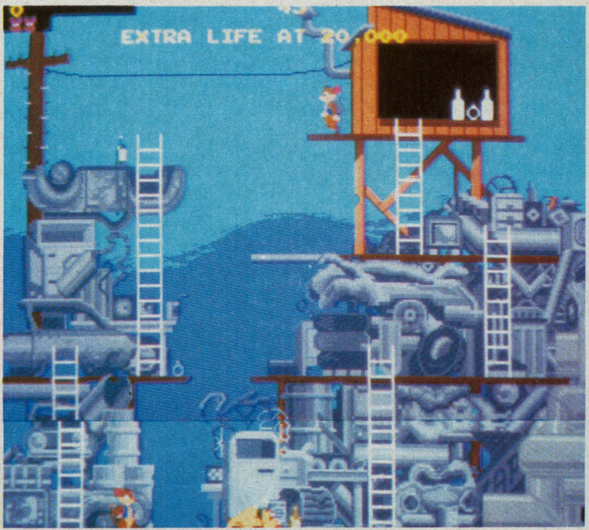
第1レベルの敵はというと、フライ（蚊）、ブルドッグ、ネズミ（3兄弟の末っ子が登場するけどレベルアップにつれて3匹出てくる）、フクロウ、コウモリなどなど。さらにレベルアップすると、ワニ、ヘビ、クモ、ネコなどゾロゾロとパレードだ。うれしいのは、キャラの種類が多いわりにおのおの個性があって、じつに印象に残ってしまうものばかりなのだ。とくに、やられたときのしぐさが可愛らしいし、逆にキミをやっつけたときもユニークだ（腹がたつけど）。ネコやワニなんかエヘヘ、てなぐあいに軽々しく笑ったり、ニヤニヤしたり、おもしろかったり、リアルだったり、腹がたったり、さすがはアメリカのアタリが作っただけのことはある。

チョット前にこのビデオゲームラボで紹介したマーブルマッドネス（アタリ）と兄弟関係にあるから、システムI（アタリが開発した高性能システム）の性能をいかんなく発揮した内容の濃いものだ。もちろんBGMも軽くのりやすい選曲で、さわやかな雰囲気が漂っている。

ところで、ピーターパックラットの操作は難しい。完全にマスターするには時間と根気がいるね。この操作をマスターしないとゲームにならないのだ。まあ、はじめての人がほとんどだろうからステージ1から3までかんたんに解説


なんとなく不気味な地底のシーン。難敵がくる前に宝物を集めよう。


アレッ？ たしかこのあたりにカギがあるはずなんだけど……。



●ステージ1

ステージ1の鉄くず置き場。ジャンプ台やハシゴはピーターの得意とするところだ。うまく使ってヒョイヒョイと宝物を集めよう。ここはやさしいから、石投げの練習でもしておくのもいいかもしれないネ。

芋吉のビデオゲームレビュー

ゲームセンターは不健全な場所!?

ゲームセンターは非行少年の温床、といった悪いイメージが定着してしまったのは、確かインベーダーゲームが流行ったころからだった。といっても、インベーダーゲームに罪があったわけじゃあない。あまりにも画期的すぎたゲームが登場したため、少年たちはゲーム以外のことが見えなくなってしまい、またゲームセンター側も、そんな少年たちへの対応の方法がわからず、結果として、不幸な社会問題になり、ゲームセンターに対する悪いイメージが定着してしまった、というわけだ。

しかしながら、最近のゲームセンターに行ったことのない大人が、ゲームセンターに対して持つイメージというのが悪すぎる。たとえば、先月号のゲームデザイナーとの座談会でも言われていたけれど、よくTVドラマなんかでは、少年がグレて家を飛び出したときに、いちばん最初に捜しに行く場所は、いつも決まってゲームセンター。そして、よからぬ雰囲気なのだ。

いくらTVで、「実在する団体とは関係ありません」なんていったって、最近のゲームセンターの実態を知らない親が見たら「ウチの息子はこんなところに行かせられない」と思うこと間違いなし。

そのほかにも、新風営法でゲームセンターとピンク産業が同一視されてしまうなど、ゲームセンターに対する偏見には根強いものがあるようだ。

しかし、最近では、TVドラマにでてくるようなゲームセンターは、よっぽどの盛り場以外ではお目にかかれないほど少数派で、ほとんどのゲームセンターは㋫の少年たちで賑わっているし、ゲームメーカーでは、直営店で「健全宣言」を掲げるなど、ゲームセンターを健全な遊び場にしようとしている。つまり、ゲームセンターはインベーダーブーム以後、それ以前の健全な方向に戻ってきているといえるのに、世間ではいまだに、ゲームセンターは不健全なところ、というイメージがはびこっているというわけだが、イメージと現実とのズレ、これはちょっと怖いことじゃないだろうか。

んなわけで、当ビデオゲームレビューのコーナーでは、ゲームセンターに対する偏見を打ち破るためのお便りを募集したいと思う。名付けて、「僕らのゲームセンターはこんなに明るい」。キミの家の近くにあるゲームセンターの紹介や、そこでの明るいできごと、ゲーム仲間との面白いエピソード、その他意見など、何でもいいからドンドン送ってほしい。面白いお便りや考えさせられるお便りは、このコーナーでとりあげるつもりだ。

悪いイメージというのは打ち消しにくく、良いイメージというのは広まりにくいのが世の中の常。しかし、それでも僕たちは面白いゲームを自由にプレイできるようにするために、悪いイメージを自分たちの手で払いのけなければいけないんじゃないだろうか。㊢

データイーストからお知らせ

知的アクションゲーム「バルダーダッシュ」の全16パターンの攻略法を解説した『バルダーダッシュ・ゲームの全貌』の小冊子を送料および実費でさし上げます。詳細は下記のとおりです。

1、送料および実費　切手（または現金書留）　250円分

2、送付先　〒167　東京都杉並区南荻窪4の41の10　データイースト株式会社　広報課

※ゲームのチラシもさしあげます。

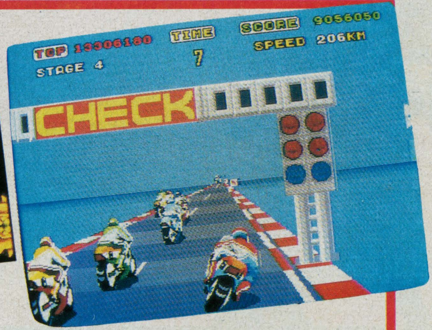
ビデオゲーム 人気 10

集計期間昭和60年8月1日から昭和60年8月31日まで。

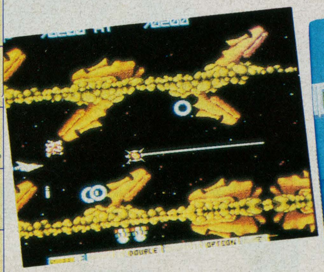
ランク	前月ランク	ゲーム名(メーカー名)	内容
1	1	ハング・オン(セガ)	すばやい体重移動がゲームの勝敗を決める。
2	2	グラディウス(コナミ)	パワーアップで最強装備。強敵に立ちむかえ。
3	—	バギーボーイ(辰巳電子)	おなじみ、3画面の大迫力で荒野を爆走だ。
4	3	青春スキャンダル(セガ)	愛しの彼女を救うためならどこまでも。
5	—	ハイボルテージ(アルファ電子)	スクロールする宇宙を背景に難敵を撃破せよ。
6	4	飛龍の拳(タイトー)	少林寺の修行を経て異種格闘技世界選手権へ。
7	9	タンク(SNK)	各種パワーを取って敵本拠地を破壊せよ。
8	—	魔界村(カプコン)	悪魔大王の手からプリンセスをうばいかえせ。
9	—	バラデューク(ナムコ)	ファイターは今、地下要塞侵略にのりだした。
10	7	草野球(タイトー)	人気の野球ゲーム界に現れた新星。

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

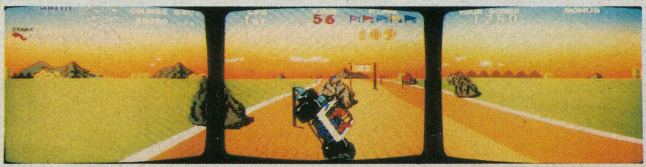
協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テーカン水道橋ファンシティー●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ロサゲームランド



①ハング・オン



②グラディウス

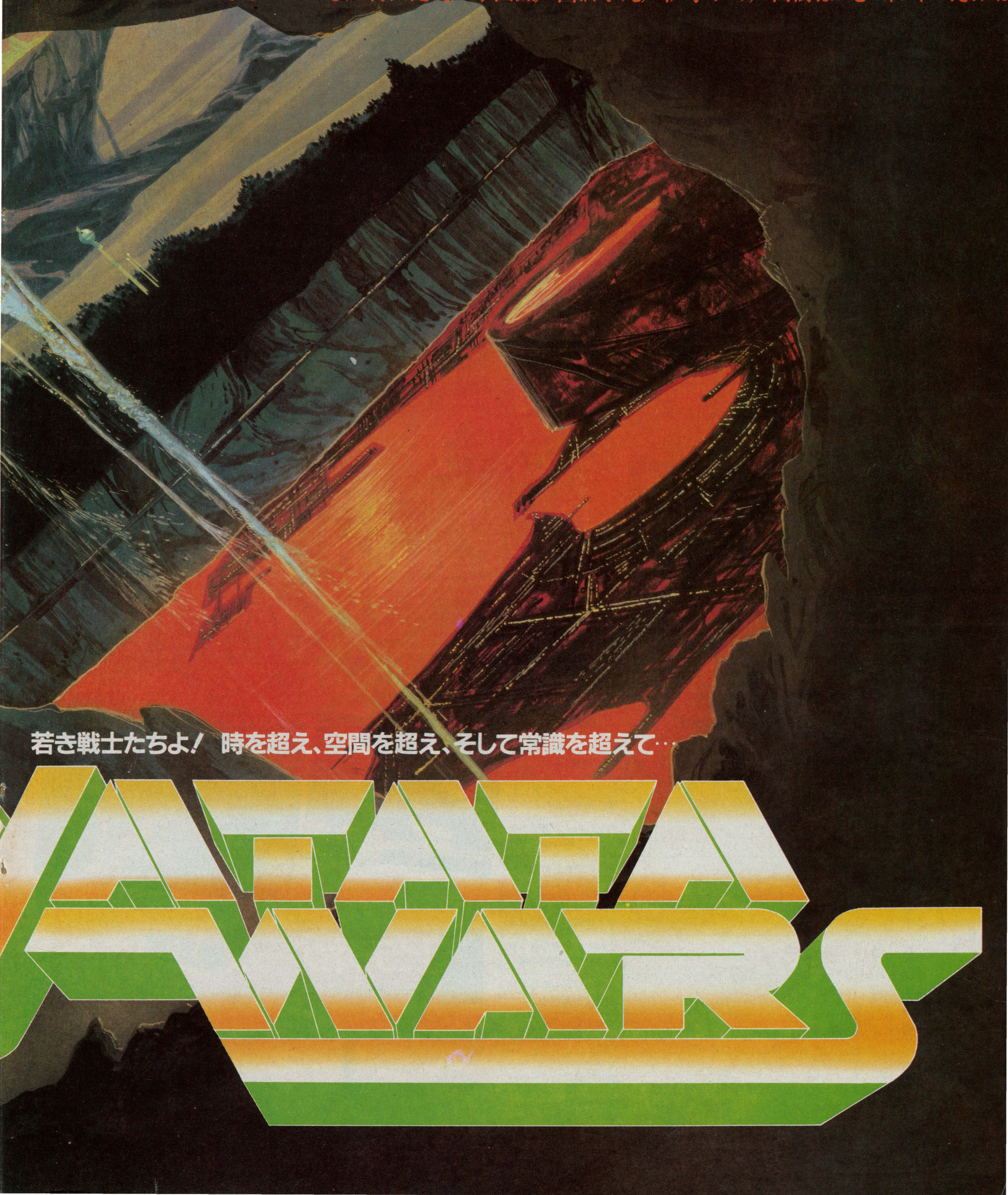


③バギーボーイ

エンタープライズ

●イラストレーション
もとのりゆき／村田健司／中山蛙／団獅子丸／伊守ミュウ／高樹はいど

●プログラム
ドクトルだみお



●企画制作
御厨さと美&MICMACプロダクション／キャプテン・アナクロ&ソラリス／怪僧サブルーチン&





■帝国秘話

キャピアナ姫の巻

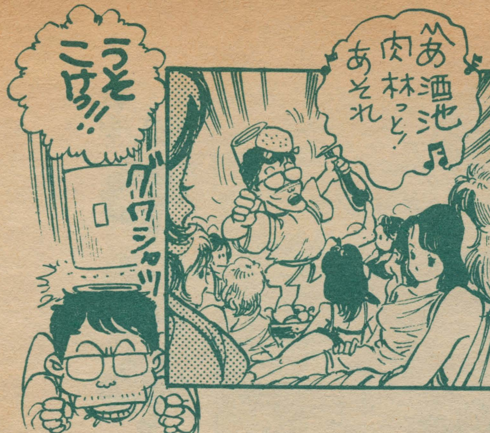
キャピアナ姫

彼女の生まれたキョクト地域の人々は、ゆきとどいた社会保障と温暖な気候のため20世代も以前から、ものを考えるとか、金をかせぐとか、そんなことを一切しなかった。そのため、キャピアナ姫は、ちょっと変わった性格、まあ、一言でいうと、「容姿端麗無知蒙味」これにつきる、そんな女性である。

彼女の私生活といえば、スポーツ、ショッピング、とくに食事に金がかかる。なにを買うにもブランド品、わからなければ高いもの、とにかく「感ずるより買うが安し」そんな決断をしてしまうので、大変である。レストランでは、口をぬらすだけのワイン、前菜にトリトン星のキャビア、白鳥座デネブの「白鳥のフォアグラ」、魚座の「深海魚のからすみ」地球産では「ヤンバルクイナのテリーヌ」「シーラカンスのムニエル」とにかく美食家だということです。いずれにせよ我々庶民には、想像もできないほどで1回の食事に最低1YAMA必要だそうです。


いやはや釣人だ
ちょうじん
だから何だ
ヤタタ製作本舗
YATATA WARS
ソラリス軍のメンバー、松下正幸クンがスリランカから送ってくれた絵ハガキでした。たっしゃで帰れよーっ！
暑いだろーなァ
さあ！世紀末大戦争はどうなるのか！今月どいってみようヤタタ・ウォーズの時間だい
あ
これまであんまり誌面に顔出さなかったけど御厨さと美です。
これまでアニメ製作で予想以上に多忙を極めてまして、これからはちょこちょこ顔を出しますのでなにとぞよろしく！
制作快調！
さて！なんとしたことか天使長、ソラリス軍が圧倒的優勢ではないか
サブルーチンたちは地方勢力をなめてたんじゃないの？
徹夜あけのムラティエリ
なあにエンタープライズ軍だって底力を見せたらたいした役者たちですからねえ、このままじゃないでしょ。東京人て、京都人にくらべて若干のろくさいとか人がいいくらいの差でしょ。
これまでのところ、ソラリスの快進撃が続いているところ、今月の攻撃はいかに……
エンタープライズの明かるい材料としては見るに見かねてか義勇軍の参加数がソラリス側より多いというところですな。
まだまだ戦いは始まったばっか！ヤタタ宇宙はあまりに広大これからなのよな。
ところで！YATATAとはどんな意味かお尋ねど多い！
ま正直いって多くないけど……
これはちゃんと意味のある単語なんである。君は知っとるか！
そこで！
yatata
お宿題！
広角パースで3D効果をねらいながら…さあ！YATATAの意味を調べてみよう！正解者には張り手を一発食らわしてあげよう!!
張り手がいやならわたしの愛のベーゼを、さあっ！
読者を減らしたいのかおまーは、！

これまでの経過ダヨ



時は戦国、嵐の時代。人々は戦いの毎日に疲れ果てていた。飢えと病いが全国に蔓延し、政治はあってなきがごとくであった。

このとき、世を救わんと敢然と立ち上がった1人の男がいた。それは、"ムラティエリ大天使長"その人であった。ジャーン!! 彼は全国を行脚し、その各地で奇跡を顕した。彼が触れた人々は病いが治り、荒れた土地には作物が実った。人人は彼をたたえ、"メシヤ"と呼んで、貢ぎ物を献上するのであった。しかし、彼はこれを断り1人静かに立ち去るのであった。人々はますます感激し、村一番の美女を彼に献上したのである。さすがに謙虚をもって鳴る彼も、これは断りきれなかった。かくして、彼の周りには数千名の美女がひしめくことになったのである。



ヤタタ暦256年、皇帝ナカジオ28世が崩御した。2万年にわたりヤタタ銀河を支配したヒンドゥーマ王朝は、ここで血統の断絶という危機に陥ったのだ。そのとき、ナカジオ28世の遺言が発見された。それによると、"彼の7人の隠し子（全員美女）のうち、4人を見つけ出す勇気あふれる若者が現れたとき、ヒンドゥーマ王朝に平和と安泰が訪れるであろう"ということであった。



一方、銀河はキャプテン・アナクロ率いるソラリスと、怪僧サブルーチン率いるエンタープライズの2大勢力が王位継承権をめぐって対峙していた。その上、帝国の恥部アイチ圏は、ミソ煮込みウドンと金粉入りお好み焼きを持って勢力拡大の兆しを見せていたのだ。この一触即発の状況を回避せんと、帝国の主都イーストコーエンディにおいて、ソラリスとエンタープライズの平和会談が行われたのである。しかし、所詮京都の豆腐と関東の納豆では折り合いがつくはずもなく、会談は決裂に終わり、ここにヤタタ銀河全域にわたる戦いの火蓋が切って落とされたのだ。

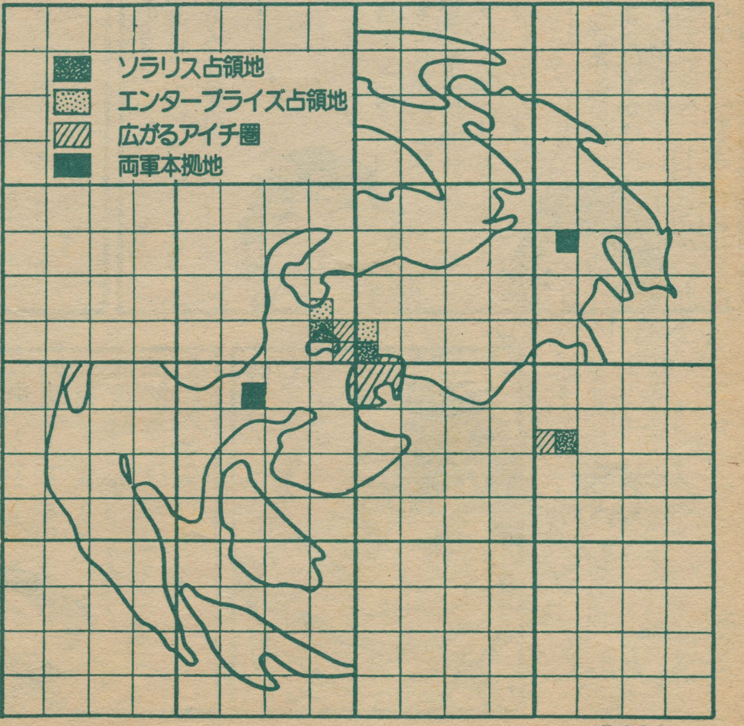
（8月）

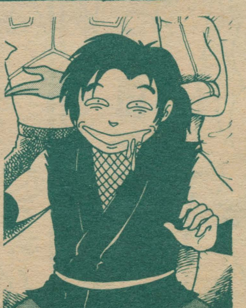


戦闘は、まず首都イーストコーエンディで行われた。ソラリス軍が悲しみにくれる王宮を襲撃したのだ。この戦闘は、ソラリスがマックス・ウェランらの趣味と実益を兼ねた活躍により勝利し、スキニア姫と15YAMAの財宝を手にした。

（9月）



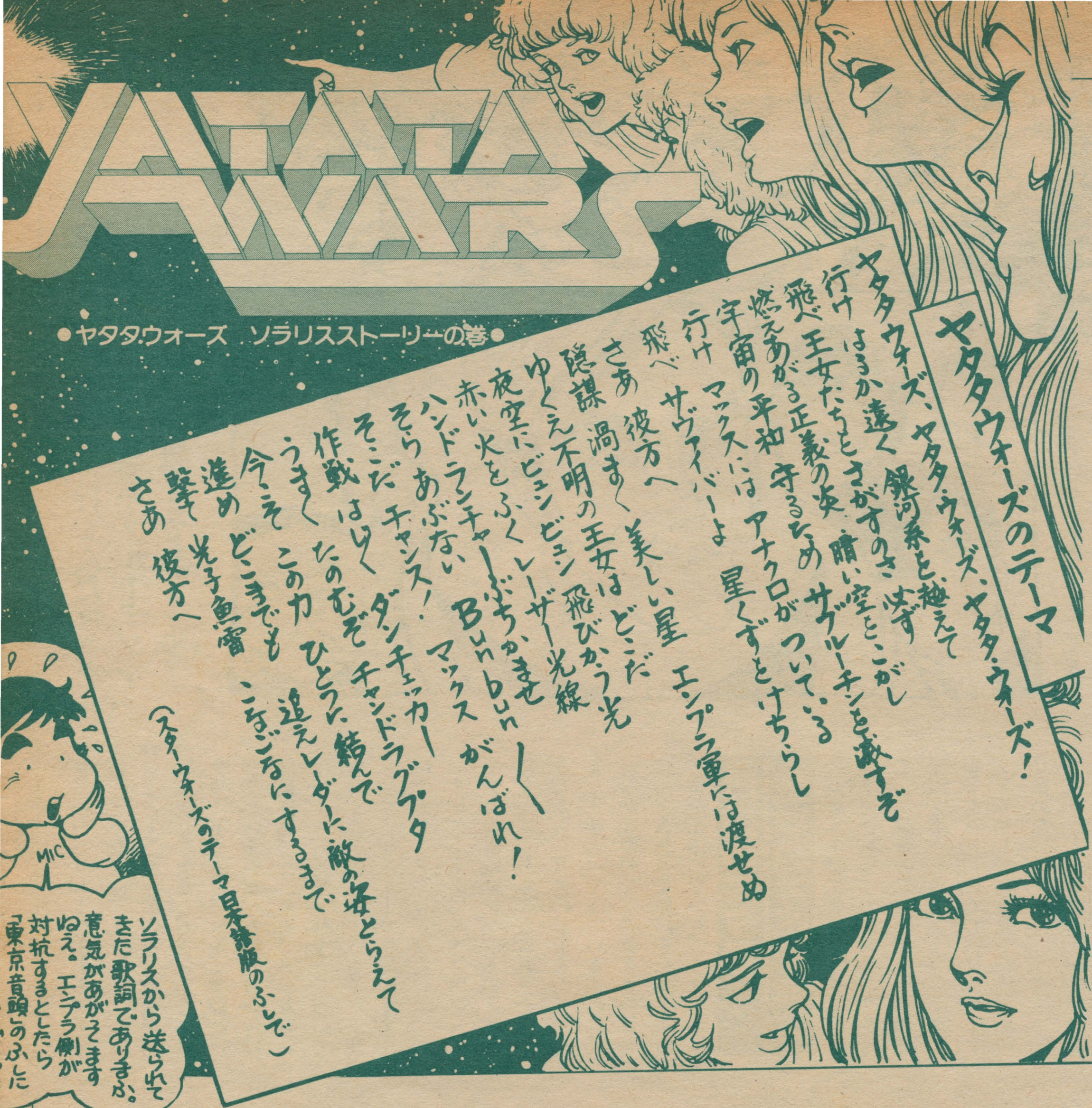




エンタープライズも黙ってはいない。戦いの場は、氷の惑星「DLM-3」に移った。ソラリスの高級食料貯蔵庫をエンタープライズが襲ったのだ。しかし、エンタープライズの致命的な作戦ミスにより、姫は行方不明、財宝は氷の下となり、またしてもソラリスの圧勝となったのだ。

（10月）





増殖(ぞうしょく)コロニー横領作戦!!

連戦連勝に気をよくした我らがソラリス軍は、例のごとく能天気な様子で宇宙空間を航行していた。

艦内では、ニタコとオカダンナが何やらもめている。どうやらこの前のイーストコーエンディ制圧作戦で、どちらがより活躍したかということが問題になっているらしい。もちろん他の幹部連中はかかわり合いにならないように避けて通るぐらいの分別(ふんべつ)は持ち合わせているようだ。

ウーサンはといえば、中央作戦室で1人コンソールに向かって何やらブツブツ言っている。そのとき、ドアの横にあるメンテナンス・ハッチが音もなく開いて、キャプテン・アナクロがKG9を手に這(は)い出てきた。そのまま匍匐(ほふく)前進して、ウーサンの背後に忍び寄る。

「キャプテン、そこで何してんです?」

キーボードを叩(たた)きながら後ろも見ずにウーサンが言うと、アナクロは少しバツが悪そうな顔をしながらも、開き直って答える。

「い、いや、そっちの様子はどうかと思って見に来たんだが……」

「えーと、今、第一空挺(くうてい)がアーンエムに降下したとこですけど」

どうやら彼は艦のコンピュータを使って「マーケット・ガーデン作戦」のシミュレーションをやっているらしい。ほとんど兵士1人、弾1発にいたるまで、シミュレートできる規模である。

「そうか、こっちは今ブリッジを制圧したところだ」

こちらはどうやら、艦内コンバットの真(ま)っ最中(さいちゅう)といったところのようだ。お互いの健闘を讃(たた)え合った後、アナクロは再び匍匐前進でドアへと向かったが、ふと振り向くと思い出したように言った。

「なあ、ウーサン。コンピュータ使うのは構わんが、艦の機能に支障がない程度にしてくれんか」

「私を誰だと思ってるんです」ウーサンがムッとしたように答える。

「馬鹿にしないでください」

「馬鹿にするつもりはなかったんだが……せめてこのドアぐらいは開くようにしてくれんか」

「あ…あはは……」ひきつったような笑いを浮かべながら、ウーサンがキーボードを叩く。ドアが申し訳なさそうに開いて、アナクロは満足げに匍匐前進で出て行った。

ウーサンは頭をかきながら、ドアの識別コード確認システムに割り込んでいるらしいプログラムをちょいと手直しして、再びシミュレーションを開始した。

しばらくして、通信が入ってきた。例の食料庫が襲われたとかいうDLM-3の地上軍からのものだった。

『…エンタープライズ軍の戦艦ゴータマが離床(りしょう)後衛星軌道にて爆発。艦は2つに折れて大気圏に再突入、脱出ポットは6個確認。スペクトル分析の結果、爆発の原因はコードネーム「高級食料品倉庫内〝皇帝のフォアグラ〟」と判明、データを送る』この報告は、かなり遅れて入ってきている。

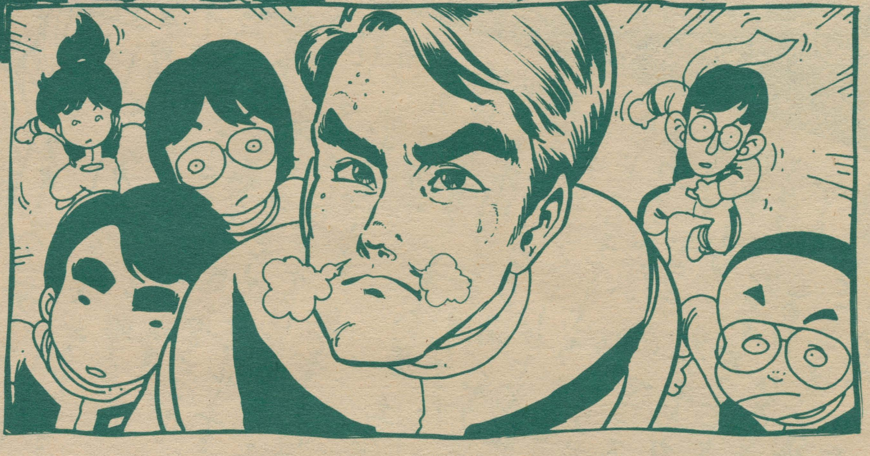
ウーサンが首を傾(かし)げて考え込む。

「ほー、何でかな。向こうも食料品といっしょに冷蔵庫に入れてるはずだし……」

ブツブツ言いながらも、彼は爆発原因究明のためにサブコンソールへ向かう。

「まあ、開発中の爆薬だから、何





頑張れソラリス！ 行くんだマックス・ウェラン！・怪僧サブルーチンを踏みたおし、3連勝まであと一歩！

かまずいとこがあってもしようがないか」

そこで彼はハッと気づいたのだが、今コンピュータを使おうとするとゲームを中止しなくてはならない。これは気に入らなかった。

カール・イーサ

手近に使えるものはないかと調べてみると、近くにカール・イーサ星系のコロニー群がある。よし、あそこへ行こう。

もともと何を欠かそうと食料だけは決して欠かしたことのないソラリス軍である。スキニア姫がいようがいまいが、食料の買い付けは最優先で行われる。メシを買いに行くと言えば、何をさしおいても行くことになっている。ウーサンはカール・イーサへ向かうようにナビゲーターに告げた。

ナビゲーターはキャプテン・アナクロの艦内コンバットのえじきになって、あちこちにあざをつくりながら、死体の真似をしていた。まだ生き返ってもいいと言われていなかったので、アナクロの目を盗んで大急ぎで航路をセットするとまた死体になった。

門前のニタコ習わぬオペチョン

コロニー群に着くと、ウーサンは早速コンピュータをリンクさせて、「皇帝のフォアグラ」の爆発原因を突きとめるよう、データと指令を送り、おもむろに「マーケット・ガーデン作戦」の続きをやり始めた。

ニタコとオカダンナがアナクロのコンバットの巻き添えを避けて作戦室に入ってきた。

「ボケー、第一空挺が全滅してどないするんやぁー」とか言いながら、ゲームに熱中しているウーサンに声をかけようとしたニタコは、サブコンソールが動いているのに気がついた。何か面白そうなことをやっているに違いないと考えた彼は当然のようにその前に座ると、手慣れたふりでキーボードをいじりだす。じつは——彼はコンピュータのことはロクに知りもしないのに、オカダンナの前で見栄を張って、知ったかぶりをしているだけなので、これは当然〝ERROR〟と〝WARNING〟の山となる。

それを見たオカダンナは、またいい気になって、キーボードをいじってみせる。じつをいうと、彼もそれほどコンピュータに詳しいわけではないのだが、ニタコよりは知識のあることに気をよくして、すっかりスペシャリスト気取りになっているのだ。

ニタコはすっかり意地になってしまって、ほとんどキーボードをなぐっているような有様である。ウーサンはゲームに夢中になり過ぎて、隣で何が起こっているか気づきもしていないようだった。

そのうち、事態はさらにややこしいことになった。

「ぼくはなぁー、この8823ていう番号、気に入らんなァー」と言うや否や、ニタコがそれを修正してしまったのである。そうなると、オカダンナも悪のりを始めた。

「それゆーんやったら、俺だってこの4989いう数字嫌いや」と言いながら、別の数字を打ち込む。



「これも気に入らんなぁ」とキーボードに手を伸ばすオカダンナにニタコが文句を言う。

「次ぼくがやるんや！」

「えーやないか」

「お前ズルいぞ!!」

「この71080というのを直したら次のをやらしたるから、ちょっと待てや」

「順番守れよ」

ほとんどガキのケンカである。そのとき、艦内に警報が鳴り渡った。ハッとした2人は顔を見合わせ、ディスプレイの電源へ手を伸ばした。別にそれを切ったところでどうにかなるわけでもないのだが、そこはまあ、この2人のことである。別に考えあって行動しているわけではない。ただヤバそうなのでとりあえず隠そうとしているだけだった。

「ちょっと待て。お前ら何やったんや」

ようやく現実に引き戻されたウーサンが、あきれた様子で声をかけた。

「べ、別に、何もしてへん……」

そう言って逃げ出そうとするオカダンナとニタコをにらみながら、ウーサンはサブコンソールに近寄った。

「あのなー、お前らどうやってここまで入ったんや？」

「さあ……」と声をそろえて2人。

「システム・モードにまで入っとるやないか」

「ふーん……」

「ふーんてなァ……、しろーとのくせにしっかりコンピュータ・レイ



●ヤタタウォーズ　ソラリスストーリーの巻●

ドしとるやないか。知らんというのは怖いモンやなァ」

そう言いながら、ウーサンは先程の警報について問い合わせてみる。警報はコロニー群のエマージェンシー・コールによるものだった。全コロニーが突然、異常増殖を始めたというのだ。カール・イーサのコロニー群はもともと自己増殖するようにプログラムされているもので、定期的に新コロニーの建設を行うことで知られている。

しかし、今は増殖期ではないし、だいたい全コロニーが一度に自己増殖を始めるなどという事態は前代未聞だった。

「外部モニターに出してみよう」

それはなかなかすごい見ものだった。2千個はあろうかというカール・イーサのコロニー群がいっせいに、手近な小惑星にとりついて、新コロニーの建設を始めている。作業スピードも変わってしまっているらしく、異常な速さだった。

「こら凄い。やっぱりお前らのいじったんはコロニーの増殖制御プログラムやったらしいな、ということは……ちょっと待てよ。

ふんふん、そうなると、こうなるから……なるほど……これはなかなか……」

(この時点でウーサンはレイドの事実を消し現在のリンクを架空のコンピュータに振り当てている)

そう言って彼の手がリズミカルにキーボードを操作する。

もうこうなると、周りで何が起ころうとも耳には入るまい。ニタコとオカダンナはその後ろを忍び足で退散することにした。

「ちょっと待て!!」ウーサンの声に飛び上がる2人。「すまんがチャンドラグプタを呼んできてくれ」

「わ、わかりました」返事もそこそこに2人は出ていった。

石を投げればアベックに当たる

その頃、我らがヒーロー、マックス・ウェランは〝サバイヴァト〟内の自室で女の子とイチャついていた。あー、もちろん彼にはイチャついているつもりなどない。いうならば、親交を深めているといったところだろう。

「ねぇ、マックス。あなたの心は今、とっても落ち着いているわ」

絨緞の上に座りこんでマックスに向かって話しかけているのは、ぬいぐるみの熊を抱いた17歳くらいの女の子である。名前はマージという。どうやらマックスに催眠暗示をかけようとしているらしい。マックスはもうかれこれ3時間も彼女につき合っているので、すっかり疲れてしまっていた。

はっと気がついたマックスは、慌てて身を起こす。どうやらマージの膝枕で眠ってしまったらしい。目の前でマージがニッコリと笑う。

「気分はどう?　マックス」

「うん、悪くないね。よく寝た感じがする」

「それはよかったわ。じゃ、あたしにキスしてみて」

「いいとも」

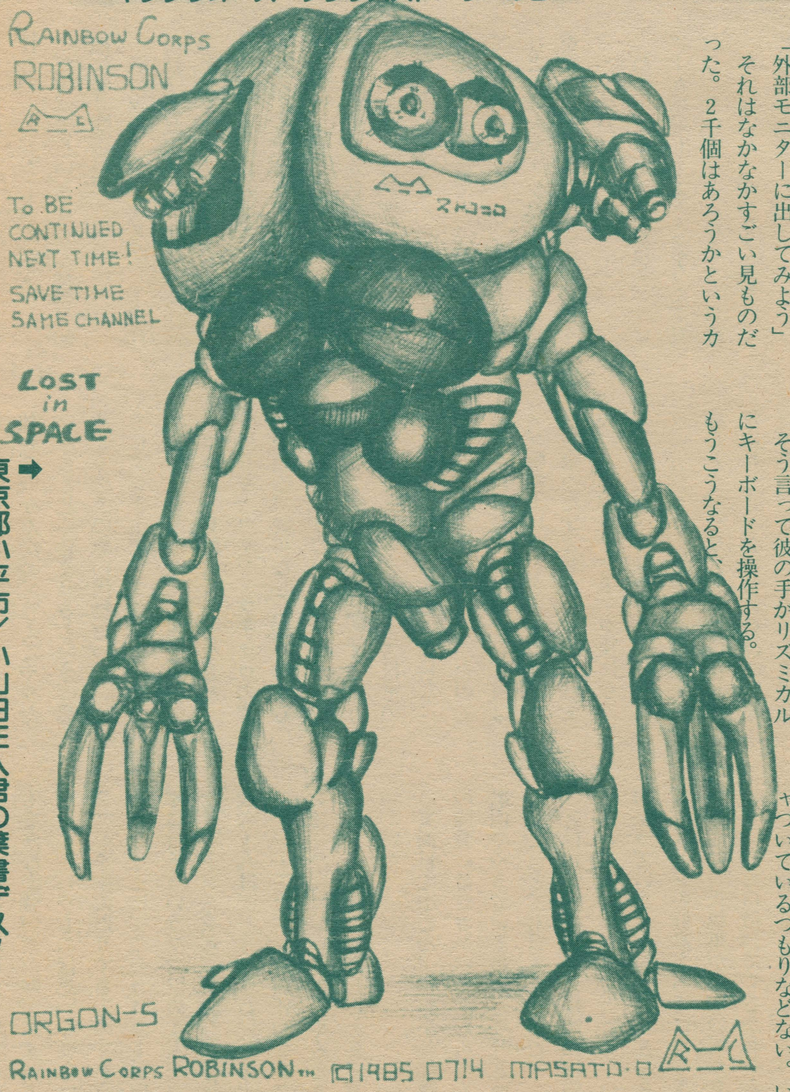
ちょっと待て、いくらマックスでも、これは手が早すぎる。マックス本人も何かすっきりしないのだが、体の方が先に反応してしまうのだ。

もちろんこれは、マックスがマージの暗示にかかっているせいである。

予想していたにもかかわらず、あっさりかかってしまったところなど、じつにマックスらしい。

「あたし、もっとキョーレツなのがいいナ……」

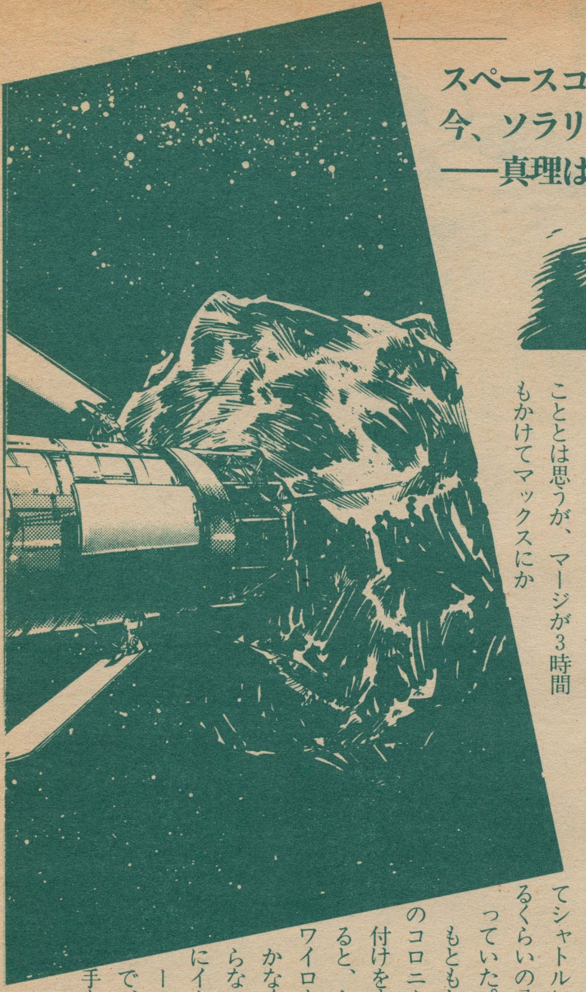
マージが甘えるようにそう言うと、マックスはもうすっかりその気になってしまった。もとが女好



東京都小平市／小山田正人君の葉書デス!



スペースコロニー異常増殖の謎に今、ソラリス最高の頭脳が挑む！ ――真理はひとつ、美しい――



きなだけに、こーなるともう、理性も何もあったものではない。

だが、惜しいところで警報が艦内に鳴り響いた。

我に返ったマックスが、手慣れた様子で状況を問い合わせる。

「どうしたの？」マージが尋ねた。

通話器を置いたマックスは安心させるように彼女に言う。

「どうやら、ここのコロニーが突然、異常増殖を始めたらしいんだが、この艦には影響ないみたいだから心配しなくていいよ。すぐに戻るから、ここでちょっと待っててくれるかい？」

ところがマージはマックスの目を見つめて、あろうことか、こう言ったのだ。

「ねえ、マックス。あたし、コロニーが増殖してるところなんて見たことないの。こんなチャンスめったにないわ。ぜひ見てみたいんだけど……」

なぜかマックスはその言葉に逆らえなかった。すでにお気づきのこととは思うが、マージが3時間もかけてマックスにかけた暗示というのは、「マージの願いならなんだって叶えてやりたい!!」と思い込ませるという、恐ろしくタチの悪い代物だった。まさにグレードアップされた〝女の武器〟というところだろうか。

コロニー見物に行くとなると、やはりキャプテン・アナクロの許可がいる。許可なしに艦を離れるのは少し気がひけたが、コンバット中のアナクロの邪魔をするよりはマシだと思い、マックスはそのまま格納庫へ直行することにした。とちゅうでウォードに会ったので、彼も連れて行くことにする。彼はスゴ腕のナビゲーターなのだ。3人の乗ったシャトルはアッという間に〝サバイヴァー〟を後にして、コロニー群へと向かった。

一方、コロニーが異常増殖を始めたとき、ソラリスの買い出し部隊はちょうど食料買い付けの最中だったが、コロニー内の正規軍が妙にうろたえているのに気づいたとたん、持てるだけのものを抱えてシャトルに飛び乗るくらいの分別は持っていた。

もともと正規軍のコロニーで買い付けをするとなると、かなりのワイロをばらまかなくてはならない。とくにイーストコーエンディで、あの派手な作戦行動をとった後となると、風当たりもなかなか強い。だが、スタンドプレイというものは思いがけないファンを生んだりするものである。幸運なことに、このコロニー駐留軍にはそういうファンの1人がいた。Mr.ドンと名乗った駐留軍将校の1人は、どういうわけかキャプテン・アナクロの熱狂的なファンで、今度コンバットをやるときには、ぜひ呼んでほしいとまで言っていた。

真面目で小心な、買い出し部隊の隊長には、コンバットなら今も艦内でやっている最中だなどということはとても言えなかった。

とはいえ、一将校の権限には限りというものがある。コロニーに何かマズいことが起こったとなると、Mr.ドンの好意もあてにはできまい。いつ正規軍が事態の尻ぬぐいをこちらに持ってくるかわからない。その前に手当たり次第に、その辺のものをかっさらって逃げるほうがはるかに賢明というものだ。

ドッキング・ベイでは、何台かの民間シャトルがゴタゴタを察知して、いち早く発進しようとしていたらしく、上へ下への大騒ぎだった。その隙に乗じたソラリスのシャトルは、まんまと逃げおおせてしまい、ちょうどコロニー群へ向かうマックス一行のシャトルと入れ違いに〝サバイヴァー〟に戻ったのである。

空腹にまずい物なし

マックスたちはウォードの操縦で手ごろな小惑星にシャトルを着陸させた後、無謀にも宇宙服を着込んで外に出てみることにした。もちろんマージがせがんだのである。その小惑星には2つのコロニーにとりついていて、まさに新コロニーの建造が進められていたのである。まだでき始めたばかりの子コロニーと2つの親コロニーの周りには、無数のドローンが飛び交っている。小惑星上では、種々の作業機械が原材料の採掘にあたっている。どうやら一対のコロニーが1つのコロニーを作っているらしい。

「わぁー、スゴい。人間と同じなんだわ!!」

マージが感心したように言う。マックスもウォードもしばらくその眺めに見入っていた。

最初に異常に気づいたのはウォードだった。

「マックス！ シャトルの周りを見てみろ!!」

振り返ったマックスが見たものは、いつの間にこんなところまでやって来たのか、コロニーの探査用ドローンらしいのが、物欲しげにシャトルを眺めては、何かを待っているという光景だった。

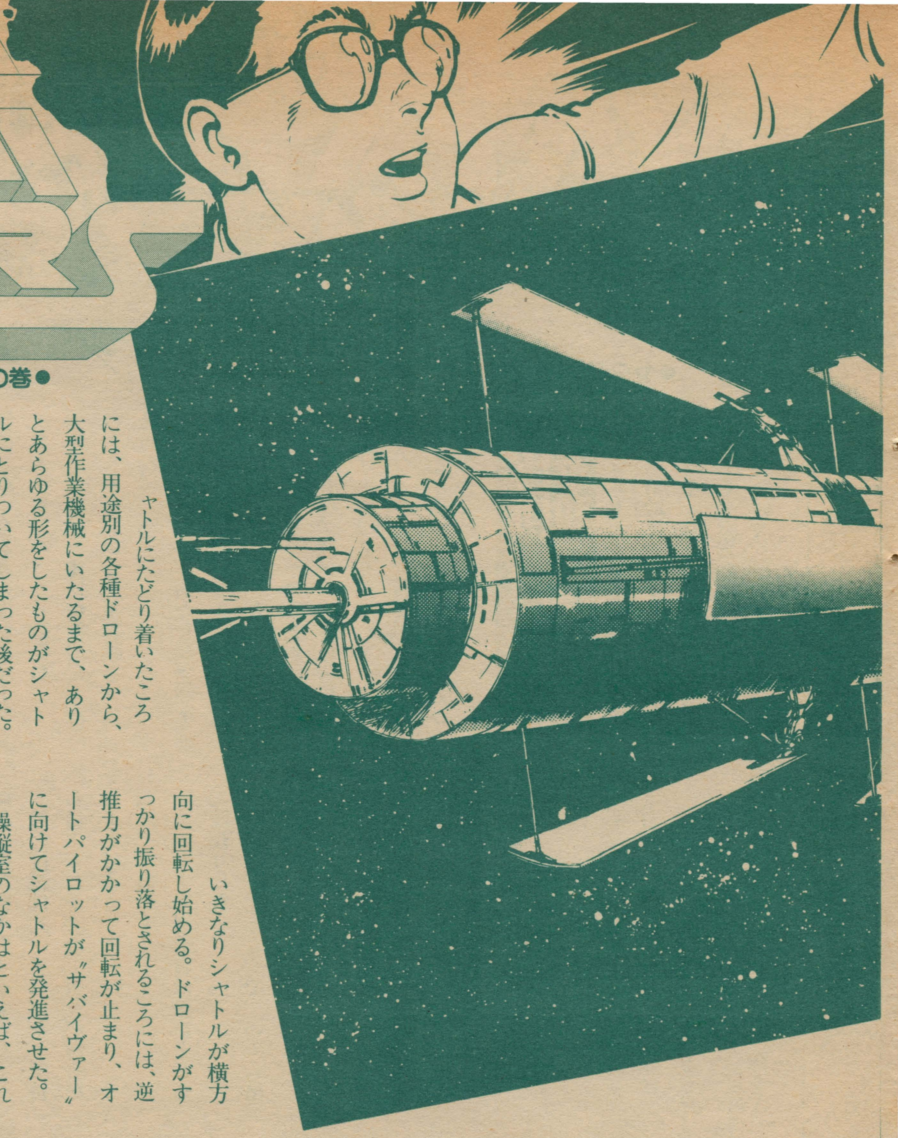
「まずい！ 艦へ戻るぞ!!」

迂闊だった。コロニーにとってはシャトルさえもが材料になり得るということに気づくべきだった。今日に限って武器は持ってきていないし……。とにかくバカでかい作業機械が到着する前に、シャトルを発進させないと大変なことになる。

だが、3人がやっとのことでシ

YATATA WARS

●ヤタタウォーズ　ソラリスストーリーの巻●



ャトルにたどり着いたころには、用途別の各種ドローンから、大型作業機械にいたるまで、ありとあらゆる形をしたものがシャトルにとりついてしまった後だった。

あちこちでいやな音がしている。

「遅かったか！」とウォード。

「あきらめるな……まだなんとかなるさ」あくまで楽天的なマックスであった。

有機体には関心のないドローンどものそばをくぐり抜けて、3人はエアロックへ飛び込む。マックスとウォードは操縦席にすべりこむなり、シャトルを離床させた。思ったとおりドローンのいくつかはまだくっついたままである。マックスはあとの2人に身体をシートに固定するように言うと、一連の指示を艇のコンピュータに打ちこんだ。

いきなりシャトルが横方向に回転し始める。ドローンがすっかり振り落とされるころには、逆推力がかかって回転が止まり、オートパイロットが〝サバイヴァー〟に向けてシャトルを発進させた。

操縦室のなかはといえば、これはもう言わないほうが賢明だろう。少なくとも3人の内の2人は完全にノビていた。

戦いすんで日が暮れて

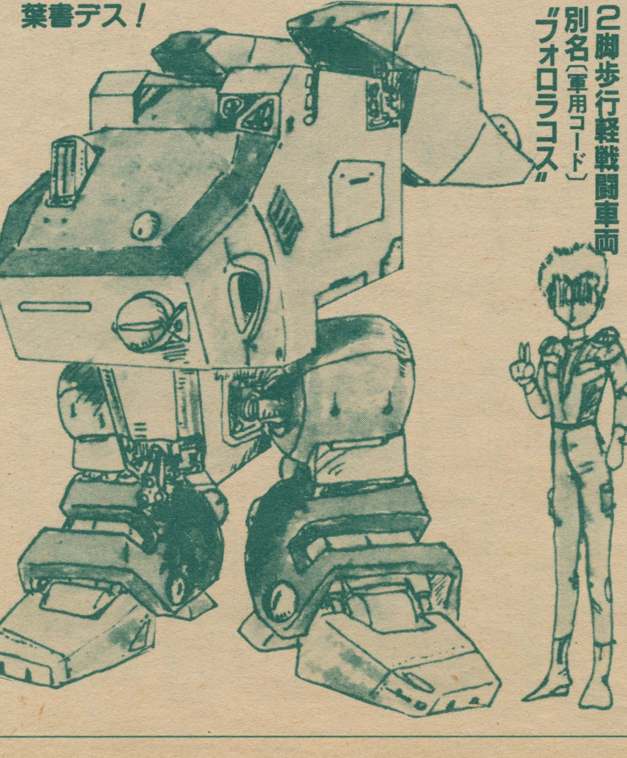
キャプテン・アナクロがコンバットを終えて職務に戻ることにしたときには、すべてが終わっていた。

買い出し部隊はすでに帰って来ているし、ウーサンとチャンドラグプタはコロニーの自己増殖プログラムの解析を終えてしまった後、生物学者のダンチェッカーをひきずり込んで、何やらよからぬことをやっている。他の連中はラウンジや食堂の大型スクリーンに外部モニターをつないで、増殖するコロニーを見物しながらくつろいでいた。

そのとき、超能力者のマイケルJr.がアナクロのところへやってきた。彼も15歳の少年らしく、艦内コンバットに参加していた1人なのだが、しょっちゅう物を食べているのでアナクロにどやされてばかりいる。

「あの、キャプテン。さっきはコンバットの最中だったので黙ってたんですが、格納庫の前でウェラン大佐に会ったんです。で、そのとき、つい表層意識を読んじゃったらしいんですが、あの、それが…コロニー群のほうへ出かけるって」

キャプテンの左の眉がピクリと上がる。



★横浜市／金子晶利君の葉書デス！

2脚歩行軽戦闘車両
別名(軍用コード)〝フォロラコス〟

「出かけただとぉ！　おい、誰かマックスがいるか確認しろ」

「イエッサー」当直士官が答える。

しばらくして報告がきた。

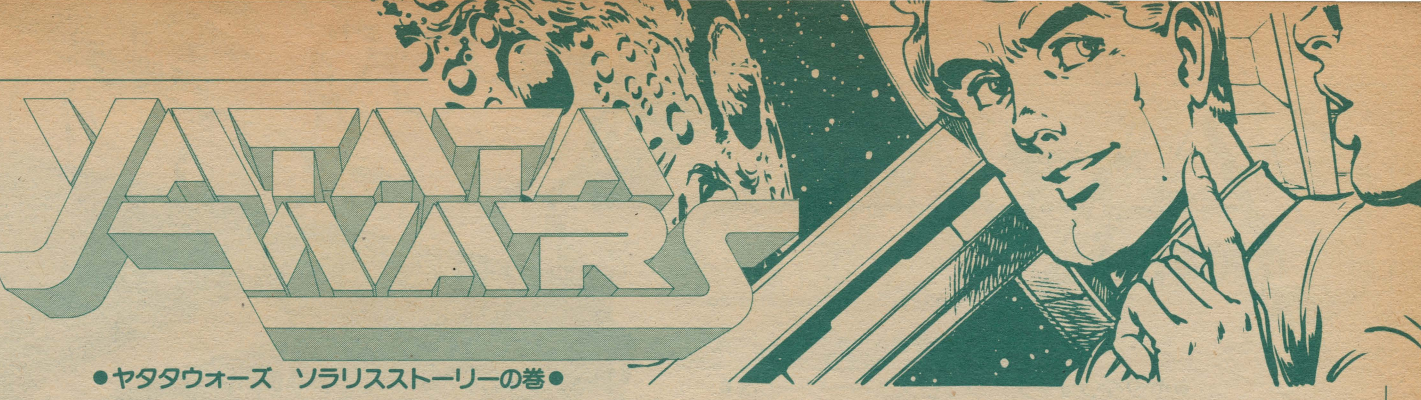
「キャプテン、ウェラン大佐は自室においでになりません。格納庫の専用シャトルもなくなってるそうです」

「あの馬鹿者が…」これだからコンバットに参加しないやつというのは……。冬眠中のタオ・クロックでさえ参加しているというのに。じつを言うと、彼は踏んでも文句を言わないので死体としては最優秀なのだ。

「ニタコ、オカダンナと一緒に捜してこい。30分以内に見つからんときには置いて行くぞ」

「イエッサー」

コロニー騒動の原因について、アナクロが何も言わないことにホ



●ヤタタウォーズ　ソラリスストーリーの巻●

ッとした2人は、元気よくマックスを捜しにブリッジを出ていった。

コロニーからの帰還

実際、捜すまでもなかった。マックスのシャトルがオートパイロットで戻ってきたのに気づいた艦内ドックの作業員たちがエアロックを開けにかかっているところだったのだ。

「行ってみよう」

2人は作業員を下がらせてシャトルの中に入った。

操縦席についたまま、目をまわしているマックスとウォードを尻目に、ぬいぐるみを抱いたマージが2人を見てニッコリ微笑む。

「ねえ、君、一体何があったんだい？」オカダンナが不思議そうに尋ねた。

「それがねーえ、あたしジェット・コースターみたいでスッゴク面白かったのに、この2人ったらどうしてノビちゃったのかしら」

正規軍がゴタゴタを持ち込む前に逃げ出すつもりだったアナクロは、ウーサンの一言で気を変えた。なかなか面白いアイデアだったからだ。

カール・イーサに平和が戻った？

コロニーの正規軍をあずかる司令官が勇敢にもソラリス軍に対し、抗議を申し込んできた。いつまでたっても異常増殖の原因が突きとめられないことに業を煮やした彼はたまたま近くにいたソラリス軍のせいにすることに決めたらしい。事実、そのとおりなのだが、もちろん彼は知らない。

おどしなど通じるとは思えぬ相手だということはわかっているのだが、彼はすっかりヤケクソになってしまっており、怖いものなしの無謀さで抗議してきたらしい。

やってしまってから彼は我に返った。ソラリス軍がその気になったら、どんな無茶苦茶なことをやるか、今頃思い出したのだ。

そのとき、返事が返ってきた。スクリーンのキャプテン・アナクロが心得た様子でうなずいた。

「君の抗議は的はずれだが、気持ちはよくわかった。我々が何とかしてあげよう」

「ほ、本当ですか？」

コロニーの司令官は飛び上がらんばかりに驚く。

「もちろんだとも。で、いくら出すかね？」

「は？」

「いくら謝礼を出すか、と聞いているんだ。我々としても骨折損のくたびれもうけというのは好きではないのでな」

「は、はあ……」

「出すのかね、出さないのかね！」

「い、いえ、いかほど……」

「そうだな。まあ大まけにまけて1万YAMAというところだな」

「1万YAMAですと！ そんな無茶な!!」

「人が好意で言っているのに、そういう態度をとるとはいい度胸だ。コロニーがどうなっても私は知らんからな」

「まあまあ、キャプテン。そう言わんと」すっかりへそを曲げた様子のアナクロをとりなしながら、ウーサンが言った。

「そしたらな、1000YAMAにまけたるから、そっちのコロニーを1組分けてくれへんか？ なかなか面白そうな研究対象なんや。どうやら二性生物の繁殖モデルにしてるらしいしな」

手ごろな妥協案に司令官はホッと胸を撫でおろす。1000YAMAぐらいならなんとかなりそうだ。コロニーも2000個のうちの1組ぐらいどうってことはないだろう。そのうち、また増えるだろうし。

「わ、わかりました。それで結構です。1000YAMAはすぐにそちらにお届けします。コロニーは使用されていない一対のコードナンバーと位置を送りますからご自由にお使いください。

あ、一応書類上は正規軍より適価にて購入ということにしておいていただきたいのですが……」

「わかった。それでは詳しいことはのちほど」

ウーサンは通信を切ると、それまでムッとしていたキャプテン・アナクロと顔を見合わせて、ニヤリとした。

メイン・コンピュータルームではウーサン、チャンドラグプタ、それにダンチェッカーがニタニタ笑いながら何やらやっている。

「まあ、とにかく先にコロニーの増殖だけは止めといてやることにしよう」そういってウーサンがキーボードを手早く操作する。

「これでよし。そしたら例のヤツを始めるぞ」とウーサン。

「でもそんなこと本当にできるんですか？」心配そうにチャンドラグプタが聞く。

「いやあのコロニーの体系を見たときにひらめいたんだが、これでうまくいくことは間違いないはず」

ダンチェッカーが太鼓判を押す。

彼らはもともとあったコロニー増殖プログラムを操作して、バクテリオ・ファージをモデルにコロニーを母体とした戦艦の建造プログラムを開発し、受け取った一対のコロニーにそれをインプットしようとしていたのだった。

これによってソラリス軍の戦艦保有数は莫大なものになるはずである。なぜならバクテリオ・ファージ型プログラムなので、でき上がった戦艦はさらに周りのコロニーにもとりつくのだ。あの司令官も津波のように押し寄せてくる戦艦の群れを見れば、ソラリス軍にまっとうな取引を期待した己れの愚かさを呪うことになるだろう。

付記

ところで「皇帝のフォアグラ」爆発の原因に関しては一連のゴタゴタで解明できておらず（ウーサンもつきとめるのを忘れていた）、ソラリス軍の中央コンピュータで再度の解析を行うことになった。

エンタープライズのいちゃもん



ソラリス艦艇は、廃熱規制違反船!! 熱公害を撒き散らす。大気圏でビームを撃って、何が悪い!? どこで使おうと自由だ! 「日経サイエンス」を読みなさい。ソラリスの科学は70年代以前。

まずは先月のソラリス側のいちゃもんに対する反論といこう。

あー、なさけない、ソラリス軍の科学技術は地球とかいう惑星の前宇宙時代レベルでしかないらしい。宇宙戦艦は惑星におりられないし、宇宙船の推進力は熱反応だけみたいだし、何やら大気圏内でのビーム砲を禁じる法律でも制定されているようだし、ビーム砲といえば荷電粒子砲しか知らんし、ビームは必ず岩を一瞬にして溶かして衝撃波を起こすような強力なものと早合点すると、第1話で使っていた火器もきっと黒色火薬に違いあるまい。

そもそも、わが宇宙戦艦ゴータマはヤ○トなどというなまやさしいものではない、ヤマ○はまだしも根が戦艦だが、ゴータマは空飛ぶ大伽藍である。だいたいヤタタでは、艦船はワープするわ、情報の伝達速度は無限だわ、オ○ディーンどころの騒ぎではない。それを原始時代の地球の兵器マニアの観点でいちゃもんされては、ヤタタ銀河の存在そのものが許されなくなってしまうではないか。今後絶対に、ソラリスの戦艦はワープしたり、惑星に降りたりしないと言うのであれば別だが。

続いて今月のソラリスストーリーに対するいちゃもんといこう。

まず、ゴータマは爆発しない。食料庫に爆発物を置くというのはあまりに不自然なうえに、これは先月号のソラリス側のいちゃもんコーナーで後付けされたものであり、設定としての有効性は乏しい。かりに100ワープ譲って食料庫にあったとしても、ラベルなどが貼ってあるはずだ。それとも、ソラリスはこのような危険物にも印も付けずに自軍の厨房兵が出入りする食料庫に放置するほどズサンな管理をしているのだろうか。

というわけで、ゴータマが爆発しないのでサバイヴァーはコロニー群のシステムに介入するきっかけすら失ってしまう（爆発原因究明のためにコロニー群のコンピュータ・システムをハックすることになっている）。

話を進めるために、イタズラ心などでコロニー・システムに介入し、ソラリス側の言うようなストーリー運びになったと仮定しよう。

それでも、この話にはバグがゾロゾロ出てくる。

地球とかいう原始的な惑星のコンピュータ・システムのプロテクトでも結構やっかいなのに、コンピュータ化された社会の非常に重要なシステムにこのような簡単なハックは到底不可能であろう。

また、知らずにメチャクチャいじったプログラムのなかのマシン語らしき数字がコロニーの大増殖を引き起こす確率はそれこそ天文学的に微少であろう。さらに、素人がランダムに改変したものを後で正しく改修しようというのだからご都合主義もいいところだ。

そして、シャトルを襲った材料調達マシンがサバイヴァーを襲わないのも不可思議だ。たとえ言い訳がましくとも、その訳をストーリーの中に示すべきだ。シャトルにしても、バラされかけた船があんな激しい運動をしていいのか？

最後の「コロニーを母体にした戦艦」もハナハダ怪しい。オニール3号級のスペース・コロニーはきゃしゃな造りで、軍用船としての使用には耐えまい。ちょっとした加速でもグシャグシャと解体してしまうであろう。軍用には一から設計しなおさなければならない。

かりに可能だとしても我々はこんなものは欲しくもない。むやみと増殖し、莫大な乗組員を雇うはめになるわ、雇えるうちはまだいいがすぐに調達が間に合わなくなり大半の戦艦は無人のままうろつき回り、ぶつかり合うわ、コロニーの住民は殺しまくるわ、あげくの果てには突然変異を起こした一群が味方には襲いかかるわ、無限に増えるバーサーカーである。これでは全銀河を敵に回してしまうことであろう。

さて、前回はラブシーンがない、戦闘シーンが云々とレベルの低いところまでつついてきた。

ならば、目には目を、である。

今月のストーリーにはまともな戦闘シーンも作戦もまったくない。ラブシーンも陳腐だ。要約すると、シミュレーション・ゲームのために、コロニーのコンピュータ・システムを破壊し、コロニーを増殖させ、とうとう正規軍から金とコロニー1組をだまし取ってきた…こうなる。

一生そこでシミュレーション・ゲームでもやっていたらよろしい。

PX新装開店
カフェ・ド・インターステラーズ







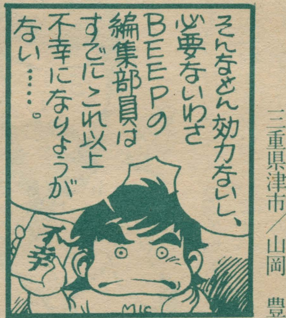
YATATA WARS！おもしろいですねー。

山形市／船山　忠



ボクはねっ、自分の戦艦がほっしいんだよう！　このやろうっ、絶対に言ったことを実行しやがれ。そうでないと編集室を不幸の手紙でいっぱいにするぞ！

三重県津市／山岡　豊



さてさて、辺境のツガブロックの、さらに田舎のコホクエリアからソラリス軍に義勇兵として参入いたします。

我がビク研究所が開発した早くて安くて便利なマツモト引越しセンターじゃなくて、新兵器を持っていきます。その名も「無限ハイドロジェン砲」という名前で相手を威嚇するという、凄い兵器なのだ。

構造はかんたん、手頃な小惑星に電磁フィールドで水素原子を吸収してから融合炉でエネルギー化して目標にぶつけるというかんたんかつ経済的な兵器。なにしろ作り上げたらほとんど燃料がいらないのだ。この新兵器をひっさげてクリマンジ准尉が参入しまーす。

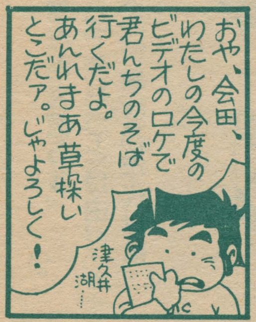
滋賀県伊香郡／丹治徳彦



ヤタタウォーズなどというくそおもしろ○な○企画で約20Pもとるのはよくないよーんと私は思うわけだ！

神奈川県津久井郡／会田　卓





ヤタタウォーズがわかる人は楽しいかもしれないが、わからない人はまったくつまらなくなると思う。

千葉市／小森芳樹



「アイチ圏」がどーかしましたか。「アイチ人」が何か。「アイチ圏人」がいけないのか！

しかし、YATATA WARSは楽しい。

愛知県春日井市／板倉　勝



理系にいっているためか、ぼくは文章を読むことがとっても嫌いなので、ヤタタウォーズを読む気がしません。いったいどんなことをしているのですか。絵や写真を多くいれてわかりやすくしてくれ。

福井市／内山一郎





ヤタタウォーズの変な写真、やめてください。おもわず写真に「でこぴん」してしまいます。

千葉市／高橋一哉

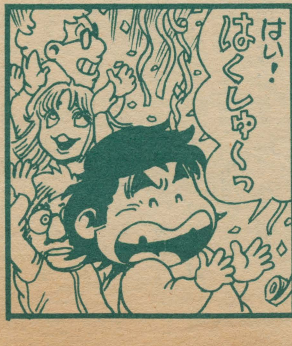


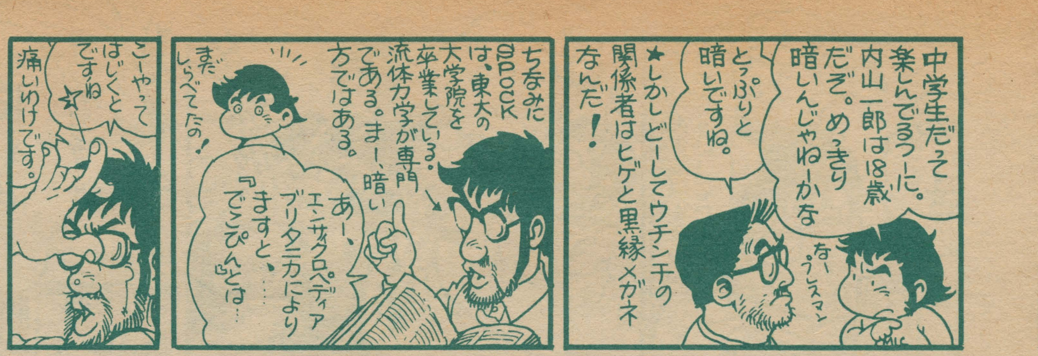
YATATAをーず、最高ちゃ

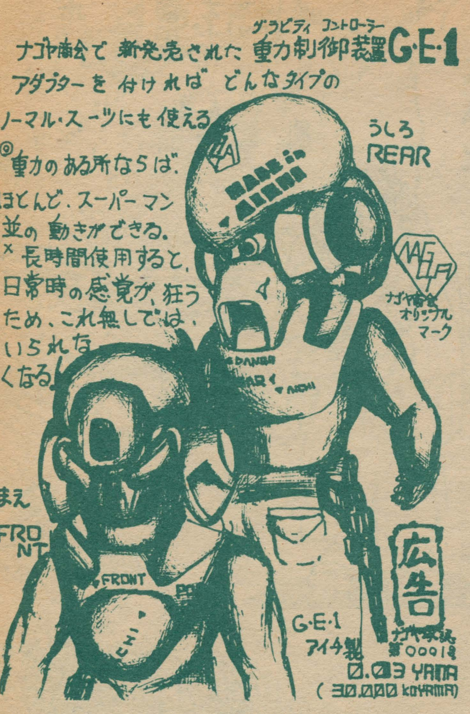
熊本市／園田洋幸

ヤタタウォーズは先月号を見てよくわからなかったが、今月号を見てやっと理解した。とても面白い。

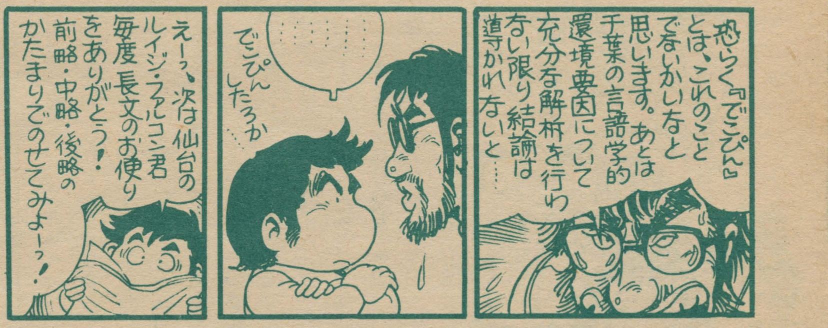
東京都／小林伸匡







▲またまた小平市の小山田正人クンの作品！



だれだ、どさくさにまぎれてCPの目をかいくぐって地球に入りこんだC・Eは！　まったく、アニメと現実とまんがはちがうんだ。なんで東京・大阪の飛行機が群馬に墜落(ついらく)する訳？　まさかソラリスのエリアからサイコブラスターで。

オモシカ姫のはなし。

もしごく近くに200m級の宇宙船がとまったら、姫にとってはホコリと同じなんですね。大型のスペースコロニーでも小指の先程にもならない。これほど大きくては見つけても連れてくるのがたいへんじゃないですか。髪の太さも約20m（200m？）、軽宇宙船じゃ髪の毛にぶつかっただけで爆発ですよ。髪にからまって動けなくなった宇宙船が出たりして。星の上に爪(つめ)をたてたら、1キロや10キロはめりこむ。爪の下に何十万人の命が埋まってしまう。

オモシカ姫に出会ってもむやみに近づかないように。皮膚(ひふ)呼吸がこれほどとは、ということになる。血球のたぐいは10から100m、小さなものでも2mくらい。オモシカ姫を傷つけるなよー！　歯なんかは1km！

それにしても最近信じられないようなことが仙台でおきている。

その1　駅の男子トイレにずーずしくも4、5歳ぐらいの女の子が入ってた。それもドアあけっぱなし！

その2　僕がアパートでドアと窓をあけて涼んでいたら、隣の小学生の女の子がハダカのまんまで勝手に入ってきてた。「こらっ、ここは僕んちだぞ！」と恐ったら、「ママ、あたしんちに変な人入ってる」と言いおった。僕が3号室に怒(ど)鳴(な)りこんだのはいうまでもない。しかし、誤解はまだとけていない。

その3　フロに入ってたら、しっかりネクタイをしめたどう見てもサラリーマン風の人がのぞきにきた。「馬鹿野郎！　俺は男だ！」この辺には女子寮や独身女性のアパートが30近くあるんだよ。

その4　駅東口の「得々」できつねうどんを食べていたら、隣のテーブルの3歳くらいの男の子が（ジャクウドンを食ってた、僕のよりも310円も高いのに）突然「あれが食べたあい！」と泣きだした。あきれてどんぶりごと、別の席に逃げた。

その5　一番町の「つるつる屋」でざるうどんを食べていたとき、キャッシャーでお金を払おうとして落とし、カウンターの隙間(すきま)に入りこんでしまった人がいた。

その6　「FORUS」に行ったら、「ぼてじゅう」（大阪のお好み焼き）はがらがら。そこで食って出てみたら、「FORUS」は定休日だった。不思議なこともあるものだ。

仙台市／
ルイジ・ファルコン・三瓶稔拓

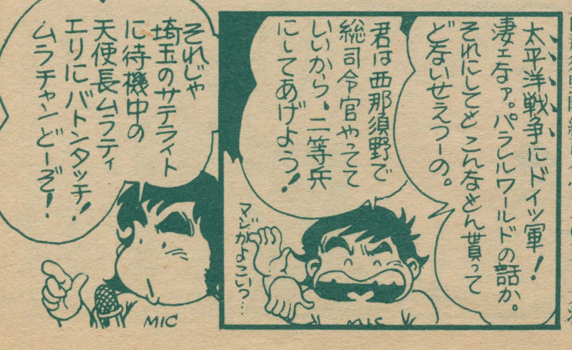


太平洋戦争でドイツ国軍が使用した88ミリ砲を四連装にし、射程を80kmにした。1門につき砲兵は12人必要となる。対戦車あるいは対基地攻撃用である。1個連隊に60門ぐらい備えておけば十分である。この兵器の欠点は、(1)1度備えつけると動かすのが困難である。(2)大気圏内でしか使用ができない（あたりまえじゃ）。(3)多数人員を要する。

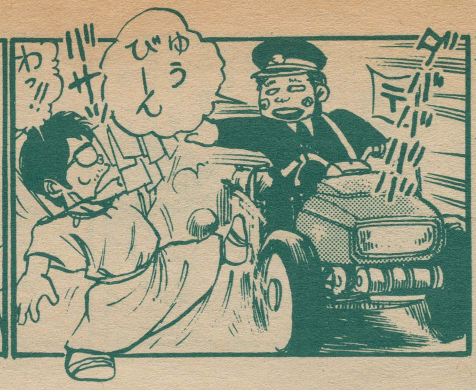
これで東軍の勝利間違いない。なお、私は金持ちなのでゼニは要求しない。どんどん量産してどんどん戦線に持ちこんでもらって結構だ。その代わり、私に1個連隊を指揮させ、大佐に任命してくれればの話だが。

P・S　この兵器1台でもアイチ圏人の手に渡ると、とても危険である。その点は十分注意してくれ。

栃木県那須市／
西那須野町総司令官AOKI大将









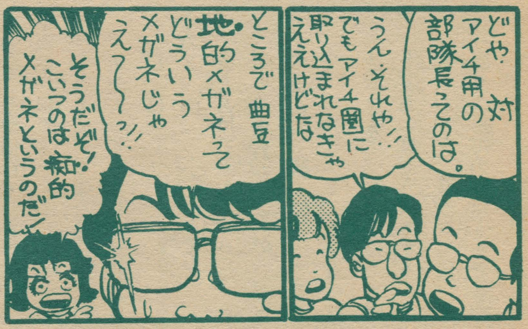
こんにちわー、山岡豊でーす。実は義援金を、10YAMA持ってきました。これで、1000人ぐらいの部下をつれている部隊長にさせてくれませんか? 5YAMAぐらいつけてくれるなら最高!

わー! フーちゃん、そのまゆげを薄くしてくれれば、だんぜんファンになっちゃう!

わー! 大天使長様、その地的メガネなんかGOODだと思う。もちろんもてるんでしょうねっ!

三重県津市/山岡　豊





とってもすてきな、キャプテンアナクロ様、どうか僕を、ソラリス軍のNEW・FUKUOKAのCITYの幹部にしてください。それなりの仕事はします。ナンナリとおいいつけください。もししてくれなかったら、僕はサブルーチン側に寝返り、最新兵器をわたしてしまうぞ。

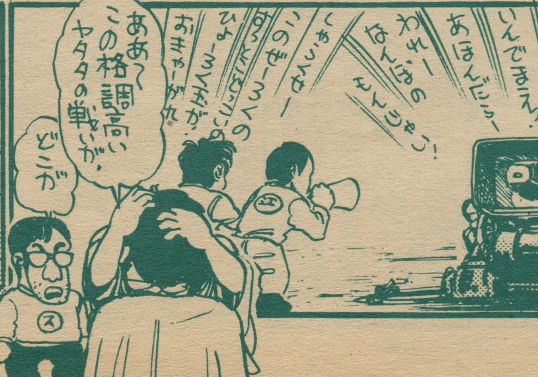
福岡県紫野市/松尾龍二

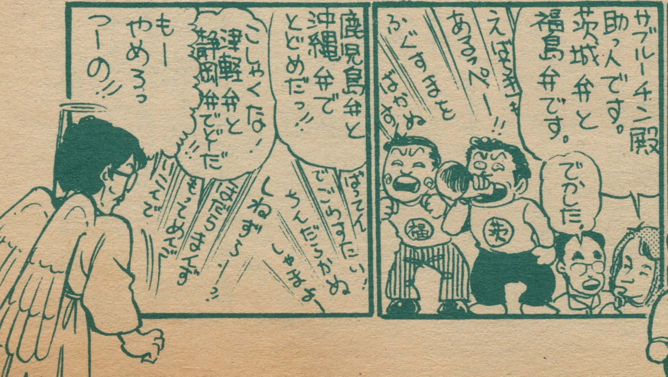




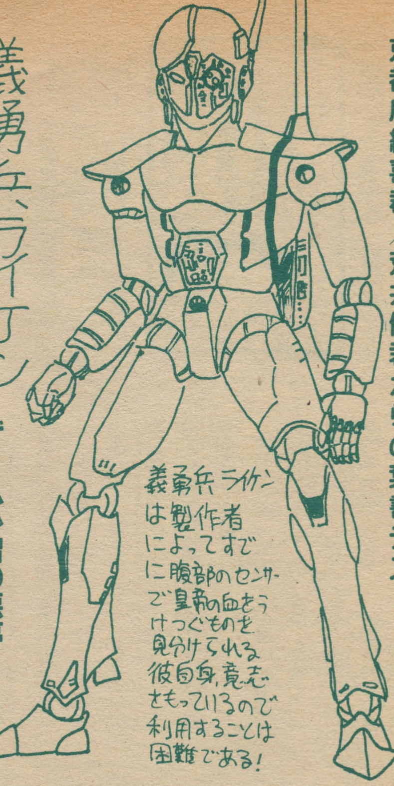
ヤタタにおける1つの基本的兵器として、波動砲を改造した罵倒砲を提案する。これは弁をカートリッジ化させて取り換えることにより、ディフェンス、オフェンスいずれにも使用可である点で、大きな意味を持つ。この罵倒砲が導入されれば、西軍の勝利は間違いない。弁として、河内弁・奈良弁・広島弁・高知弁とイキのよいオフェンス陣がそろっているし、なかでもあまり知られてはいないが、河内・奈良・徳島・和歌山等の強力なところをハイブリッドさせた、泉州弁というパワフルな弁がある。この際、罵倒砲には泉ナンバーのプレートをつけると、知ってる者はたいがいさける。ディフェンスバルブとしては、大阪弁(ホンマの大阪弁って、つかみ所がないんやでー)というのがあるが、なんといっても京都弁にトドメをさす。これほど敵の攻撃力をそぐバルブはないであろう。これらに対抗しうるバルブは東軍にはないといってよいだろう。せいぜいポテンシャルの落ちる江戸弁が、唯一かろうじて対抗しうるのみであろうか。しかし何よりも恐ろしいのは、ディフェンス、オフェンスのいずれでもないバルブを持つアイチ圏人であろう。そう、"名古屋弁"別名"うらぎり"とよばれるこの弁は、「行こう」を「行こまいー」に変化させる、+エナジーを−エナジーに変えるわけのわからんバルブである。東軍に唯一勝機があるとするなら、アイチ圏人を味方にすることのみであるが、名古屋弁は両刃の剣である。一歩間違えば自らを滅ぼすハメにおちいるであろう。西軍の優位は動かしがたい。一刻もはやく、罵倒砲の導入を勧める。ソラリスに栄光あれ!!

大阪府泉佐野市/P・A・D

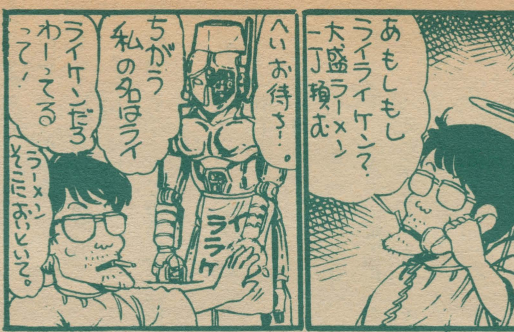




京都府綴喜郡／荒井健君からの葉書デス！



義勇兵ハライケン



ゲーム小僧の悪夢

「死なないで、ゲーム小僧…」、致死量(人物名)は祈るように言った。彼は集中治療台の上でタコのような体をクネらしていた。見舞客の置いていったファミコンやそのカセットなどが彼の手にあたり、ガチャガチャ音をたてて床に落ちた。「先生！」、致死量の叫びにオドロイた先生は、ゲーム小僧を見るなり、「いかん、例の発作だ！」と決まり文句を言って、どっかのゲームセンターから取ってきたレバーの先の球を口の中に押し込んだ。「ふう、危なかった…」。「先生、ゲーム小僧は一体…」、致死量が言い終わらないうちに先生は、「うーんいいところに気づいたね〜」などと勝手なことをいい、机の引出しからBEEPを数冊取り出した。「これを見たまえ、ゲーム小僧は確実に衰弱しつつある。7月号では16本も載っていたのに8月号はたったの1本しかない。このままでは地縁土先生みたいに9月号いっぱいで死んでしまう…」。「わかった、編集者がみんな悪いんですね」。「違う。投稿者たる者、紙がさけてもそんなことを書いてはいけない。ましてどっかの雑誌みたいに変臭者などと…、そんなことはどうでもよい、地縁土先生の死亡原因は、〃メガ・オービス終了病〃であるのはわかっている。問題は、メガ・オービスに関係ないゲーム小僧までがなぜ被害を受けたのか、また、メガ・オービスがなぜ終了に追い込まれたかだ」。「単なる企画倒れじゃないんですか？」「たしかにマップの客よせなどメガ・オービスにはアマチシゲルがいっぱいいたが本当の原因は…」。ゲーム小僧は、遠い昔の夢を見ていた。ゲームセンターでインベーダーゲームをやってる夢だった。3面をクリアし、それそれナゴヤ打ちをやろうとした彼は、突然の出来事にわが目をうたがった。インベーダーがしゃべったのだ！ 彼らは口々に「ナゴヤはバット、バットはアイチ…」などと叫ぶと、例のBGMにあわせて「ヤッタッタッタッ」と歌いながら後退していくのだった。　完

大阪府東大阪市／ピグミー丸山



ヤタタウォーズのイラストのポスターが欲しい。作ってください。

大阪府和泉市／生駒卓士



ヤタタウォーズは、よくわからない。喫茶店「ソラリス」は発見した！ 近所だよ。

京都市中京区／勝又栄一





入隊おめでとう！ 義勇兵名簿

東軍

北海道札幌市／柴野　三郎
札幌市／石上　伸吾
山形県山形市／佐藤　浩三
秋田県南秋田郡／小林　雄司
宮城県仙台市／佐藤　友彦
登米郡／伊藤　英禎
新潟県上越市／長谷川　幸生
十日町市／大嶋　龍也
千葉県山武郡／橋本　佳典
千葉県千葉市／鮫島　徳興
東京都青梅市／山下　徹也
中野区／宇賀村　健一
秋川市／山岸　直隆
神奈川県川崎市／増田　大祐
津久井郡／藤城　行雄
横浜市／矢沢　広伸
静岡県沼津市／池田　弘明
静岡市／西原　春基
岐阜県羽島市／番　重宗
福井県福井市／秋山　正人

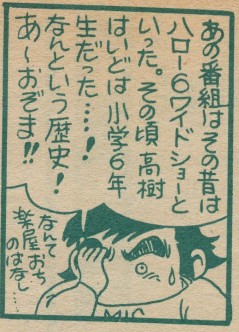
アイチ 圏

小牧市　／井川　学
豊田市　／岩月　貴麿
春日井市／山本　新太郎

西軍

三重県松阪市／藤城　元昭
京都府長岡市／高谷　好則
大阪府茨木市／路次　弘平
寝屋川市／柴田　啓一
奈良県奈良市／小林　祐司
和歌山県那賀郡／村田　庄造
兵庫県明石市／井元　伸彦
尼崎市／西尾　裕一朗
神戸市／平尾　和也
岡山県御津郡／藤原　秀興
島根県邑智郡／細川　健司
浜田市／今浦　昭次
山口県防府市／中元　利男
愛媛県今治市／青木　勝彦
宇和島市／浜田　雅
福岡県行橋市／泉志都子
福岡市／野村　扶
太宰府市／黒木　伸章
大分県大分市／瓜生田　忍
熊本県熊本市／久保田　悟

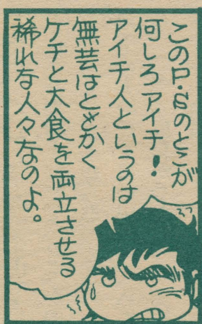
ヤタタウォーズのカット描いている人、高樹はいど氏は、ハローワイド6のカットでも有名であることを知っているのは私だけか？
宮城県栗原郡／伊藤真知子

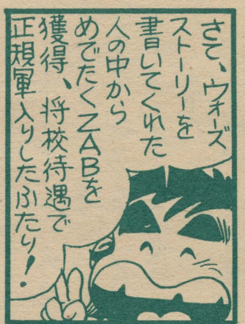


義勇軍参加証
所属　ワカヤマ圏
本名　馬場英生（16）男
ヤタタ名　お雪
性格　ナイーブで破壊的で純情で残酷
備考　サイズ　164／47
山羊座／O型
FM-7ユーザー
うる星やつらが好き！
コメント　スキニア姫獲得、おめでとうございます。キャプテン・アナクロのためならばキョートンに骨を埋める気で投稿しますのでぜひ参加させてください！
質問　義勇軍には階級や勲章はないのですか？
和歌山市／馬場英生



前略　私こと佐藤一樹はソラリス軍義勇兵として参加したく思いますのでその旨お届けします。
小生は無芸大食を性分としておりますので新兵器開発などは無理ですのでとりあえず所属の表明にとどめさせていただきます。何かできることがあれば進んで協力しますのでよろしく。　草々
P・S　この年賀はがきはすでに交換時期を過ぎておりますので郵便局に持ち込むのはお控えください。
名古屋市／佐藤一樹



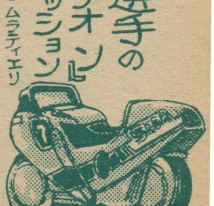


P（プレジュデス）・プレッシャー

「恥まりの巻」

猫助にとって、それはまさにブービートラップであった。1人の幼女が、彼の目前で車にはねられようとしていた。
「違う、俺はこんなことをするために生まれてきたのではない！」
彼の意志とは逆に体はすでに幼女を抱きかかえていた。
グワッシャ、頭に激痛が走り、女性ドライバーの「キャ、ロボトミィ」といったわけのわからない声が頭の中でグァングァン響いた。〈こんな死に方もロリコンのさだめ…〉
と彼は思った。
気がつくと、さきほど助けた幼女が彼の顔をのぞき込んでいた。
「コクダイノゲヒ、ボンナン」
「はぁ？」
彼女はさらに大きな声で、
「コクダイノゲヒ、ボンナン！」
「コウムノナタ」
「よろしい」なんのこっちゃと彼は思った。
「キミは私を助けたので、私はキミを助けた。一応頭も大丈夫みたいだから帰っていいよ」
「そりゃどうも…」
と、彼は自分の体を見て驚いた。彼の体は幼女になっていた。しかも、彼の周りにも幼女がいっぱい！
「ヨヨヨ、こんなことがBEEPにあっていいのか！」「スケベなことしなければ大丈夫だよ」と彼女は平然と言った。
「はぁ、でもこの格好じゃ帰るに帰れないよ」
「あら、だったら私たちといっしょに来る？　私の名は〈致死量〉、もうすぐロリアナ姫を捜しに旅にでるの」
「ヤ、ヤタタウォーズ？　でも宇宙船はどうするの？」
「ここは、長距離航行船（コスモファイル）LC-1の治療室よ。無論、これだけ大きな船は自力で地球の重力圏は脱出できないわ。そこで、重力波を使うの。2千万ガウスの超磁力場のなかでは、水素は分子の形をとらず原子のままで存在する。これをナトリウムの容器に入れ、熱エネルギーを加えると、ナトリウムの表面では、原子核レベルで反応し、自由電子はアインシュタインの質量とエネルギーの等価法則（$E=MC^2$）に従い、加える熱エネルギーの変化に伴い物質になったり純エネルギーになったりする。質量が変化すれば当然その重力も変化し、重力波が形成される。これは、光よりも波の振幅を短く設定できるので、電力波の伝達速度は光のそれより速くなる。重力には質量がないので相対性理論は矛盾しないわけだ。そしてこの重力波を使った通信システムがカロッティ通信機なのだ」
「はあ…」
「この重力波を地球の中心に向けて送ると重力の干渉作用で内部に高熱エネルギーが発生する。この結果、マントル流に異変が起き、地軸はねじ曲がり、5つの大陸は海に沈み地球は崩壊する」
「どっかで聞いたようなフレーズが一部あったが、それがどないしてん」
「にぶいな、地球がなくなれば我我は宇宙に出たことになるではないか」
「へっ？」
「ただし、地球を崩壊させるほどのエネルギーはいかに関西電力であろうと無理だ。そこで、キャプテン・アナクロからエネルギービームをもらうのだ」
「…キミたちは何者なんだ」
「我々はセントピグマリオン。50Gの重力に耐え、頭脳はIQ250以上、コンピュータとシリカバイオロジーが生んだ新人類…」
彼女がここまで言ったとき、後ろ

上野選手の『ハングオン』インプレッション
（マンガ）ムラティエリ







のコントロールパネルに座っていた黒い白衣を着た幼女が、声をあげた。

「ビムラー、第4段階接近、ソラリスとシンクロ・オープンします。艦首キャプチャービーム作動、メインCOMP、HALにログイン、パスワード、〃ウミハイキテイタ〃、IDエイリアン…、レーダーにエネルギー反応、3、2、1…」

こうして、1999年7の月、ノストラダムスの予言どおり、地球は壊滅した。〈致死量〉が、あれだけのエネルギーがあったのなら、船を直接宇宙へ飛ばしたほうがよっぽどカシコイと気がついたのはソラリスからのエネルギー代請求書が届いてからだった。

ああ、なんていいかげんな話なんだ! と言いつつ続く…。

(ピグミー丸山修)

✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖

みなさま、毎日元気で過ごしておられますでしょうか。秩序正しい生活は、健康な体を約束してくれます。夜を徹してのゲームやプログラミングはほどほどにして、生き生きとした日々を送りましょう。

よけいなお世話はさておき、私が久有 明でございます。時々、大学生をやっている、どこにでもいる若者(この単語、ほとんど死語ですな)です。以後お見知りおきを。さて、前置きはこれくらいにして、ハン・フィクション(意味は推して知るべし)の世界へ入りましょうか。

自分は失っているわけでは決してなかった。だが、日々の忙しさのせいで自分らしくなくなっているのも事実だった。

「機械相手に仕事ばかりしているからさ、追いてきぼり食らうぜ」

人から言われるまでもなく、自分の時間が凝固しつつあるのには気づいていた。まさにコンピュータは魔物である。

そんな私の耳にとびこんできたのが、皇帝の死と2大勢力間の抗争の話だった。

「歯止めがなくなればすぐにこれだ…。この戦争、大きくなるぞ」

私は無関心を装うつもりだった。だが運命の流れはそれを許さなかった。義勇兵募集の告知が私の目にとまったのである。私の中に、忘れていた何かがよみがえった。そして小さくはあったが、それは熱く燃え上がっていた。

「義勇軍か…。ウサを晴らすにはちょうどいいかもしれんな」

かくして、私のヤタタな戦いが幕をあけたのである。

義勇兵として孤独な戦いを続ける私のもとに、1通の伝文が届いた。文面には怪僧サブルーチンのもとへ出頭するようにと記されてあった。突然の本部への呼び出しに、私はとまどった。

数日後、私はイーストコーエンディの地へ降り立った。恥ずかしい話だが、ここを訪れるのは初めてのことだった。私は教えられたとおりに本部への道をたどった。道すがら、私はサブルーチンというまだ見ぬ人物について思いをめぐらせた。ナカジオ皇帝亡き後の銀河の勢力の半分を握る男である。血染めの祭壇の上から破壊の神の教えを説く姿が頭に浮かんだ。そして、彼の前にひざまずくのは、彼のためならば死ぬことさえも恐れない幾千、幾万の兵士たち…。私は身が凍る思いがした。

そしていよいよサブルーチンとの会見である。

「よく来てくれました。心から歓迎しますぞ」

目の前に現れたサブルーチンを見て、先刻の私の想像はどこかに吹きとんだ。にこやかに微笑む表情からは、限りない優しさと温かさが感じられた。

「今日からわがエンタープライズの勝利のために、一緒に戦っていただきますぞ」

ゆっくりと差しのべられた右手を、私はしっかりと握り返した。どうやら私の戦いは新たな局面を迎えたようである。何が待ちうけているのか想像もつかないが、とんでもないことになるだろうということだけは予想できた。

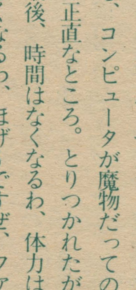
現実です。いつまでもお話の世界にはいられませんからね。しかし、コンピュータが魔物だってのは正直なところ。とりつかれたが最後、時間はなくなるわ、体力はなくなるわ、ほげ〜ですぜ、ファミコンなんかでバグ(少年たちが称するところの)見つけて鼻高々でふんぞり返っているうちが一番幸せなんですぜい、ゲーム少年たちに告ぐ、まちがってもコンピュータ少年になろうなんて思わないこと。遊ぶ側は遊びに徹していればいいのです。ところで…何の話だっけ!?

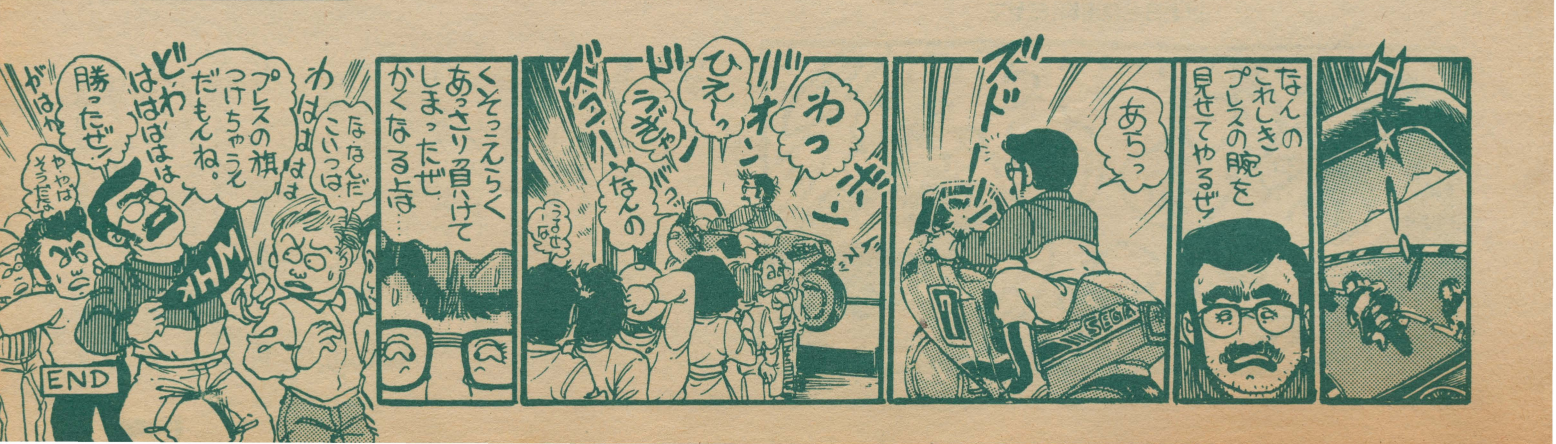
東京都/久有 明

投稿されたし!

★ストーリー、イラスト、マンガ、新兵器開発プラン、ゲームソフト、ただの思いつき、うっぷん晴らし、彼女への愛の告白、バイクの自慢、etc、カラオケ以外は何でとそろうPX『カフェ・ド・インターステラーズ』へどうぞ!

【投書のあてさき】〒102 東京都千代田区四番町2-1 (株)日本ソフトバンクBEEP編集部 ヤタタウォーズ係





■今月のストーリーVSいちゃもん さあ判定だ!

今月のスペース・コロニーはいかがかな。だいたい、スペース・コロニーというやつは、作るのが面倒でしゃあない。材料さえやっとけば自分で増えてくれると、てまがかからん。材料も自分でみつけるなら、もっと楽だ。てなわけで、カール・イーサ星系にだれかが昔作った自己増殖コロニーが、舞台だ。ただ、増殖というやつ、1回で2倍にふえるだけでも、1個が2個、2個が4個、8、16、32、64。10回で1024個、20回で104万8576個。暴走するとえれえことだ。

ほいでは、今回の設定条件を箇条書きにしておこう。

1　カール・イーサ星系に自己増殖型のコロニー群がある。

2　コロニーのサイズはオニール3号島級(3km×30kmくらい)

3　数は現在2000基、内部は1G、主に保養地・農地

4　ソラリス軍が食料の買い付けに来たとき、突然いっせいに増えだした。

5　正規軍はソラリスのしわざとうたがっている。

6　コロニーは小惑星だけでなく、宇宙船まで材料にし始めている

7　姫は、4戦闘区域のうち、どこにいるか不明

8　「津波」「じゅうたん」「ほねおり損」のことばを使うこと

9　「フックウォーカーのMr.ドン(ソラリス幹部志望)」を出演させること。

わーい、おこった、おこった。エンプラがおこった。「いちゃもんのいちゃもん」が届いてしもた。

弱いビームなら、爆発はないかもしれん。とはいっても、空気を貫通できるビームは相当に「熱い」。こういうやつは照準が合ってればいいが、流れ弾になると、かなり悪さをするんでないかい。

「食料庫の爆発物は先々への伏線だ」とのコメントがソラリス軍からきておる。後付けとはいえ、ただ消すには忍びない。エンプラ側は、ソラリスの観測と矛盾しないように爆発物を処理すること(ゴータマはつぶさなくてもいい)。それまで、爆発物のアイチ圏への転売はおあずけ。

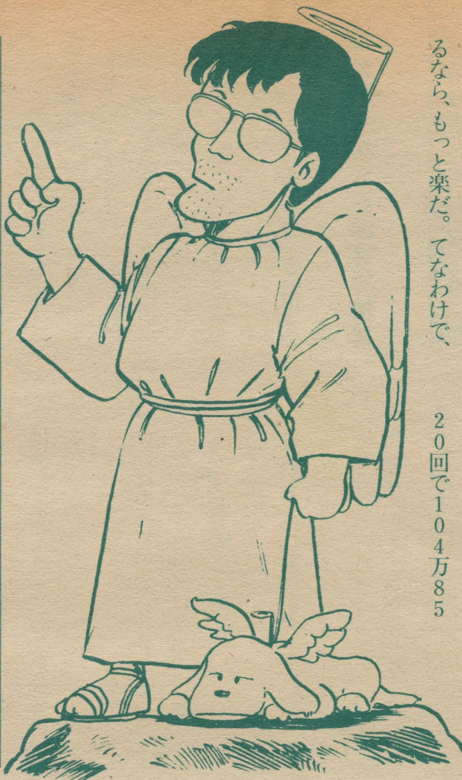
さあて、やっと本文だ。ひとたびゲームをはじめれば、メモリ容量と処理能力は際限なく欲しくなる。エンプラの諸君もそうだろうが。まして、作戦そっちのけでコンバットをやるソラリスだ。爆発原因の究明なんてたかが口実、ゲームしたさに、コロニーにちょっかいだすのは、時間の問題だ。

ソラリスのプロテクト・システムは、たしかにずさんだ。ならばエンプラは、リアル・プログラマーたるアンナ・ドロナワ姫を手に入れるべく努力したまえ。成功すれば、ソラリスの武器もきっと使いほうだいだぞ。

偶然といえば、ついこないだも「たまたまふたりのユーザーが1サイクルタイム以下の誤差で同時にアクセスしたために、とうとうシステムダウンまでした」という話をきいた。

事実は、小説より奇なりだ。

地球とかいう惑星のシャトルは耐熱タイルがはげても再突入しとる。宇宙はしけにするぶんには、問題なかろ。ただ、サバイヴァーの安全保障は、ひとことでいいか



判定表

マックスは活躍したか	×
コロニーの謎解きはユニークか	◎
アイチ圏人は悪さをしたか	×
シリアスなシーンはあったか	×
義勇兵はかけつけたか	○
ヒーローはピンチにおちいったか	○
戦闘シーンは豊富にあるか	×
キーワードを3つとも使ったか	○
戦利品はあったか	○
食料は足りたか	○
株式投資に積極的か	△
お月見をしたか	×
超能力者を有効に使ったか	○
Mr.ドンは幹部になったか	×
艦隊戦ははでだったか	◎
ソラリスは、この判定に満足か	×

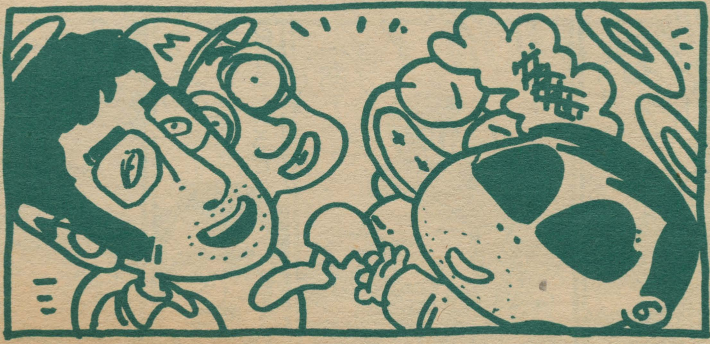
今月の超能力者

マイケル Jr.　15歳　男
逆エンパス(受けた苦痛を、最寄りのふたりに送ってしまう)テレパス(1日1回54秒半径10m以内の表層意識を読む)つねになにか食べていないと動けない(分量は普通)帽子が好き

タオ・クロック　62歳　男　身長2m体重200kg
垂直移動(1G以下で毎分30m上昇)
冬眠(飲まず食わず息はして3日3晩眠れる)
冬眠のあと半日はなにもできない

マージ・リース　18歳　女
催眠術(3時間かけて1人に1つの嘘を信じさせる)
つねにぬいぐるみのクマを抱えている

以上3名使用料165ヤマ



ら、ほしかった。

それより、コロニーの輸送だが、あんなでかいものを、どうやって運ぶのかな。自腹をきって、予算と方法を提出するように。

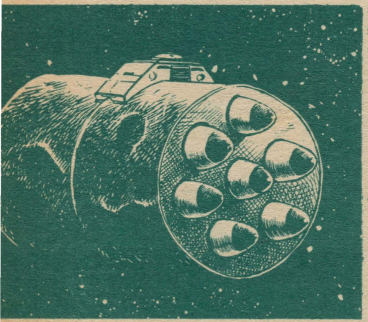
それから、もうひとつ。マージ・リースの催眠術の解き方は教えていないし、教える気もない。とうぶん、マックスはかかったままにしておくから、そのつもりで。

さて、恒例の経済評論の時間だ。まず目立つのは、エンプラの神様ローン。新造の大戦艦2隻分を借りている。2月には必ず返すように。株はあいかわらず、サブルーチンが買いまくっている。

さて、輸出品目。だんだん商いが大きくなっておるが、目につく動きがひとつ。エンプラから、ファーサイトEという新製品が出ている。ソラリスのファーサイト鉱石と同質で値段は10分の1だ。サブルーチンのコメントをきいてみよう。

「資料によると、ファーサイトはソラリスにのみ産出する天然鉱石で、メモリーセルに使うとある。しかし、ヤタタ銀河のような広範囲では、1ヵ所でしかとれない鉱物は、ありえない。特殊な加工をするわけでもないし、自称希少価値だけで高値をつけるソラリスを許せんと思っておった。今月は、さる筋から超安値で入手に成功したので、さっそく発売したわけだ」

はたして、サブルーチンのインチキ商品なのか、はたまたソラリスが暴利をむさぼっていたのか、神も知らない。



■ソラリスVSエンプラ
今月の勝敗

艦隊戦だ。両軍とも、新造船・新兵器を投入しての、戦いだ。とりあえず、結果だけかいておく。N2-3区、ソラリス側1隻撃沈、エンプラ側3隻中破。N3-F区、エンプラ側2隻撃沈、ソラリス側3隻撃沈。S3-5区、エンプラ側1隻撃沈、ソラリス側被害軽微。犠牲者は、エンプラ側125人、ソラリス側300人。以上の、戦闘とストーリーの結果。ソラリス側は、N1-3区と、S3-5区を獲得。エンプラ側はN2-3区と、N3-F区を獲得。

そのほか、コロニー2組と100ヤマを、条件付きでソラリスが手に入れている。キャピアナ姫は、サイコロを25回振った結果N3-F区に現れたので、エンプラ側にわたった。次回の、ストーリーで登場させるように。

フック・ウォーカーのMr.ドン、君のいたカール・イーサはソラリス軍の支配下にはいった。この後、幹部に取り立てられるか、捕虜としてみじめな生涯をおくるかは、努力しだいだ。いちゃもん合戦に協力したまえ。義勇兵志望のみんなからも、いちゃもんのお手紙待ってるぞ。時期遅れだろうがなんだろうが、どんどん送ってくれい。

では、シーユーアゲイン！



今月の株式市況

1	ヤタタ製薬本舗	新薬ますます好調	910	6▲
2	無事沢製薬	新製品開発に着手	792	2▲
3	チバウラ製作所	納品遅れ相次ぐ	442	3▼
4	薪下電器	新コンピュータ発表	1022	10▲
5	スミコミ商事	商いにややかげり	698	2▼
6	紅々丸	イメージダウン著しい	454	10▼
7	エレファント・ファイナンス	業務縮小で持ち直し	306	6▼
8	安価ダサイ海上保険	保険金支払額ますます増加　大損害	233	12▼
9	大上京火災海上保険	加入者激増	639	6▲
10	ゼニナル石油	大型タンカー売却	240	4▼
11	マルゼニ石油	工場被害甚大	352	6▼
12	キヲテラ	新素材開発いぜん不調	1198	2▼
13	マクドナルド・ダグラス	艦載機大量受注	1187	17▲
14	新ヤツ鉄	軍需増大	989	21▲
15	レブン・セレブン	無人店舗不評	633	7▼
16	けなげや	"防空頭巾"品切れ	455	—
17	珍鉄百貨店	万能消火器好評	413	18▲
18	単身百貨店	売れ残り在庫深刻	418	2▼
19	仁勢丹	軍放出物資大好評	467	12▲
20	MINIMAC PRO.	エクレアパニック再発	638	6▲

決算書

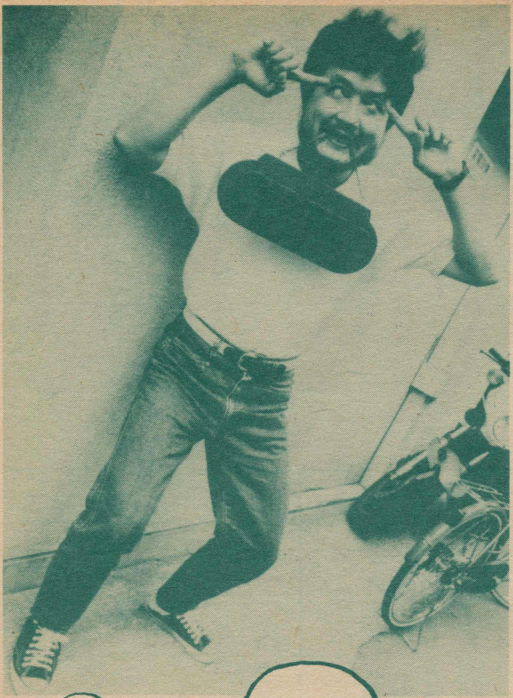
		ソラリス		
		DATA	入　金	出　金
元　金		――	15192.9	――
神様ローン		――	――	――
増員費用		0人	――	0
貿　易	輸　出		11255	――
	輸　入	食費・兵器	――	7675
		新造船	――	――
株式投資			――	10.13
工場供託金		3ヵ所	――	300
新兵器開発費			――	67
基地設営費		N1-1, S3-A	――	393
戦　闘	N1-3	雑費のみ○	1000	5
	N2-3	1隻沈	――	200
	N3-F	3隻沈×	――	195
	S3-5	0	――	145
資源開発		S3-5	4500	――
人件費	給　与	4250人	――	63.75
	危険手当	3000人	――	15
	エスパー料	3人	――	6.5
	賠償金	200人	――	300
占領地上納金		3ヵ所	1800	――
ZABU		――	――	――
小　計			23747.9	9375.38
総　計			14372.52	

		エンタープライズ		
		DATA	入　金	出　金
元　金		――	3360.481	――
神様ローン		2月返済	12000	――
増員費用		0人	――	0
貿　易	輸　出		11315.6	――
	輸　入	食　費	――	30
		新造船	――	12500
株式投資		900万株!!	――	9693
工場供託金		3ヵ所	――	300
新兵器開発費			――	5
基地設営費		2ヵ所	――	100
戦　闘	N1-3	×	――	――
	N2-3	被害3隻○	――	176.25
	N3-F	2隻沈○	――	228.938
	S3-5	1隻沈×	――	20
資源開発		N2-3, N3-F	300	――
人件費	給　与	3750人	――	56.25
	危険手当	1550人	――	7.75
	エスパー料		――	――
	賠償金	125人	――	187.5
占領地上納金		2ヵ所	1400	――
ZABU		いちゃもんのハデさに	100	――
小　計			25115.6	23304.688
総　計			1810.912	

宇宙は今日も能天気

ヤタタニュース

謎の超能力者ソウメイヤー現る



9月号誌上においてソラリスと共に戦ったあのソウメイヤーが、マレッタに現れた。いくら神の手先によって動いたとはいえ、エンタープライズの本拠地に行くとはいい度胸である。案の定、5秒前に「私はなぐられる!」と叫び、逃げ出そうとしたが、時すでに遅くみんなの袋だたきにあってしまった。酒を飲んでしまったのが敗因である。

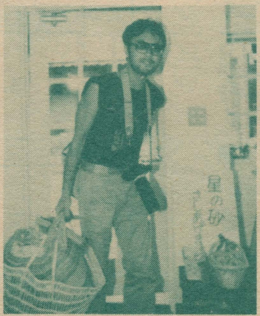
左の写真は、許しを乞うために、店の前で愛嬌をふりまいて客引きをしているところである。しかし、せっかくの客を全部逃がしてしまい、今度はマレッタの従業員に袋だたきにされてしまった。

マレッタにソラリスのスパイが侵入

以前より、情報の流出に頭を痛めていたエンタープライズ首脳は、その原因がマレッタにあることをつきとめ、ついに隠し撮りカメラによるスパイの撮影に成功した。

彼は、大胆にもマレッタに侵入し、カメラで秘密資料を撮りまくり、あまつさえ、飯まで食っておったのだ。





エンタープライズによるその後の調査の結果、彼の正体はソラリス軍幹部、T・F・マノ中佐と判明、逮捕に向かったが、いま一歩のところでとり逃がした。彼は、いったん未知領域〝スリランカ〟に逃げ、その後ソラリス軍と合流した模様である。

ナカジオ皇帝の世迷い言



久しぶりの休日、例によって昼すぎに起きて、渋谷のあたりをぶらぶらしてみた。10月といえ、まだまだ暑く、残暑——が街中にあった。ふだんから、外気によわい私、夕方をまたずにほとんどダウン、『エネルギー』と叫びつつ、ビールを探したのだった。すでにビヤガーデンの終わった街は、まったくこの残暑を無視したかのようにしらけきってみえた。ビヤガーデンのまぼろしをみつつ、習慣のように、赤ちょうちんののれんをくぐる。ウーム、あつい、眼鏡がくもる。なんだ、このあつさは! 腹立ちもなかばにとにかくビールをたのみつつ、ふと、目の前のゆげの出てる四角いものに気がついたのだった。「あっ、あれは『おでん』とか言うものではないか」思いおこせば桜の花の下で会って以来、久しくお目にかかっていなかった『おでん』ではないか。

涙しつつ、温かんなどを飲んでしまったのはいうまでもない。さて次号『おでんの作り方』を期待してくれたまえ。

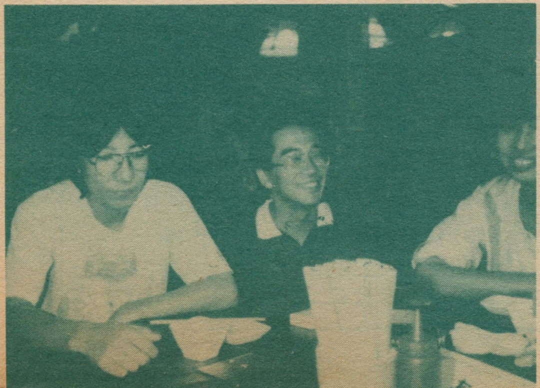
ソラリス軍、連勝の祝宴を催す



9月6日、ソラリス軍母星キョートンの「酒房・村さ来」においてソラリス軍首脳部は連戦連勝の祝いと各幹部の果敢なる働きをねぎらうため、祝勝会を催した。

この会には仕事のため出席できなかったウーさんこと浦野暁雄氏のほかは全員出席し、サブメンバーで「科学考証」担当の開原嘉樹氏、「新兵器開発および艦隊戦」担当の高山敏明氏も同席した。

祝宴は連勝を祝っての乾杯から始まり、各人の健闘を讃え合うというなごやかな開宴をみせたが、とちゅう食い物を奪い合うなど宴は中盤を迎えて乱れを見せた。しかし最後は今後の作戦の展開などを検討し、エンタープライズ側との戦闘の今後を予想するというシビアな面もおこたりなく見せた。



祝宴後、対戦相手についてソラリス軍幹部にきいたところ、「まだまだ本気で取り組んでないんとちがうか? これが実力やとしたら(エンタープライズ側は)アホでっせ。攻撃にしても防御にしてもソラリス軍のコピーをしとるところも見られるし、もう少しマジでやってほしいもんですな」と語った。これからの対戦が期待されるところであろう。

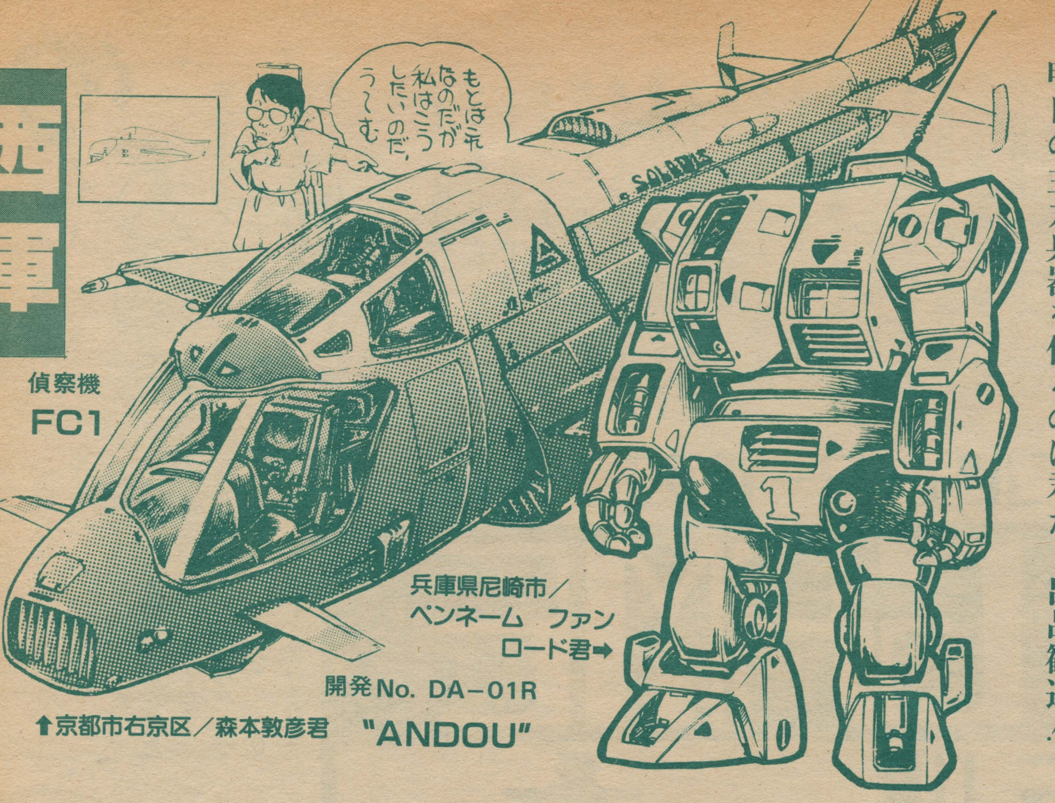
■愛知商人暗躍する

ヤタタ

兵器見本市

技術、妖術、詐術、義勇兵の英痴を結集!!
明日の主力兵器を作るのは君だ。出品歓迎!!

西軍



偵察機
FC1

↑京都市右京区／森本敦彦君

兵庫県尼崎市／
ペンネーム　ファンロード君➡

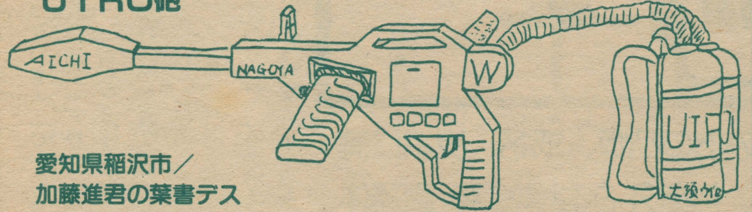
開発No. DA−01R
"ANDOU"

エンタープライズ、ソラリス両軍には、次々と強力な兵器を持った義勇兵が参加し、ヤタタの戦いは、ますますその激しさを増している今日この頃である。

これらは、まだ本文中では使用されていないが、義勇兵の持ち込んだ兵器の数々である。これらがいつ、いかなる場所で使用されるのかは軍事機密として明らかにされていない。しかし、いずれどれかが使用されることになるであろう。ソラリスが、エンタープライズが、アイチ圏が、君の新兵器に熱い視線を送っている。

アイチ圏

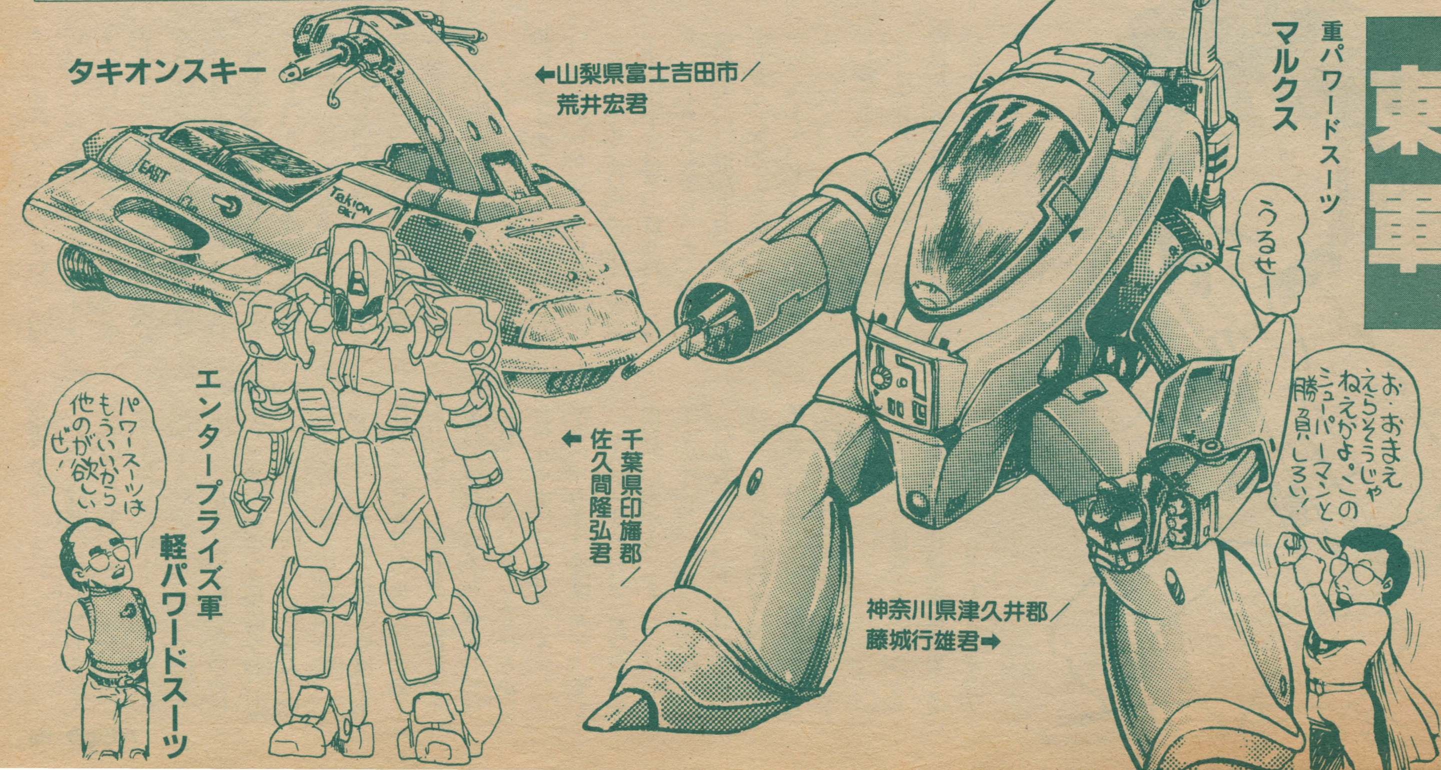
"UIRO砲



愛知県稲沢市／
加藤進君の葉書デス

動力源は、大須のウイロウ。ビームはきしめん状の金しばり光線。駆逐艦クラス以上の船に必ずつく。

東軍



タキオンスキー

⬅山梨県富士吉田市／
荒井宏君

重パワードスーツ
マルクス

エンタープライズ軍
軽パワードスーツ

←千葉県印旛郡／
佐久間隆弘君

神奈川県津久井郡／
藤城行雄君➡



またまたゲームジョッキーのページがやってきたな。誌上最強の天才プログラマーにして、天才ゲームデザイナーのこのおれと、読者からの質問、いちゃもん、リクエスト、挑戦などでつくるこの2ページたっぷり楽しんでくれ。

さて、今回は読者からわからないから説明してくれとの要望がたくさんあるので「P.A.D.」を説明することにしよう。この「P.A.D.」というのは「PROBLEM ANALYSIS DIAGRAM」を略したもので、日本語に訳すとしたら、「問題を分析するための図表」とでもいうところだ。マイコンではまるでマイナーだが、おれのようなスーパーミニ、大型コンピュータの世界で生活している人間にはもはや、なくてはならないものの1つになっている。で、これがなんの役にたつかというと、このページを読むほど頭のいい君なら経験したことあるだろうが、プログラムを組むときに思ってもみないことが起きたとか、拡張しようとしたらプログラムがぐちゃぐちゃになったとか、そういう目にあったことがあるだろう。この、「P.A.D.」はそんな目にあわないように君を助けてくれる途方もなく便利なツールなのだ。

じゃあ、具体的にどういうものなのかというと、フローチャートのものすごく便利なものというのが(実際とは少し違うが)一番わかりやすい。

図1を見てくれ。これがフローチャートと「P.A.D.」の比較だ。よく似ているのがわかるだろう。しかしつなぎ方が全然違う。図2をみてくれ。同じ内容を「P.A.D.」とフローチャートで書いてみたものだ。読み方を知らないだろうから説明しよう。まず最初の箱は「A=0」とするというだけのことだ。そこから下にいく。すると「FOR−TO」文が書いてあるだろう。これを横に行くのだ。すると「PRINT A」なので「A」をプリントする、そして下に行き「A=A+1」とする。その下はないので「FOR−TO」の条件が満たされるまで、「FOR−TO」の右側のところを実行する。そしてそれが終わったらプログラムを終了する。これだけのことだ。

コンピューターバラエティショー

GAME ジョッキー

博多の榨菜、ドクトルだみおの凸版、戒名、炭焼に満ち満ちた矛盾シリーズ！　無断外泊、営業会議、腰痛体操まちがいなしのアルゴリズム引っさげ君に挑戦だ！

読んでわかっただろうけれど「P.A.D.」は縦横にひろがるが、フローチャートは縦にのびる。それが目で見た一番大きな違いだろうが、これだけじゃあなんのために「P.A.D.」を使うのかさっぱりわからないだろう。使い慣れたフローチャートを使えばいいのだ。それが当たり前というものだ。

が、しかし「P.A.D.」のほうがずっと使いやすい。なぜか？　理由はかんたんだ。フローチャートは(書いたことはあるだろうが)好きなように線を引き回すことができるうえに上から下へとやたらにのびる。おまけに、FOR−TO−NEXTとか、WHILE−WENDというような構文を表す形がない。しかたがないから、それも線を引き回して表すことになる。そのためフローチャートを書いてもさっぱりわけがわからないものになる。

むろんこういうことは、10行や20行のプログラムでは起きやしない。が、100行、1000行になると、もう話は別になる。フローチャートではさっぱりだ。これが、「P.A.D.」なら、そんなことは起きない。混乱をおこすこともなく楽々と書くことができる。だから、みんな「P.A.D.」を使うのだ。

しかし、「P.A.D.」のすごいところはこれだけではない。本当に役にたつのはプログラムを考えているときなのだ。それをいまから説明しよう。

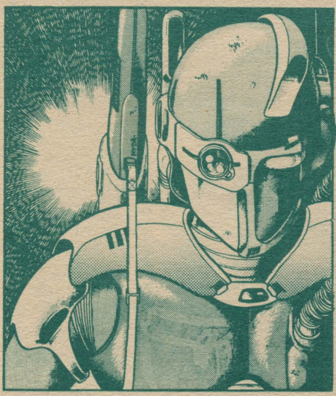
たとえば君がなにかゲームを考えているとする。まあ、ここではゼビウスとしておこう、一番メジャーなゲームだからな。ここで図3のように、徐々に細かい要素にわけていってだんだん具体的な形にしていき、最終的にプログラムの形にするという方法を使うのだ。すると、プログラムは打ち間違いを除いて「P.A.D.」に書いてあるとおりだから、「P.A.D.」の段階で十分にバグはとれるし、「P.A.D.」はプログラムそのものよりはるかにわかりやすいのでバグもみつかりやすい。おまけに時間がたっても「P.A.D.」をみればプログラムの内容が即わかる。まさにいいことずくめなのだ。

だからみんな、「P.A.D.」を使うのだ。なにせこれだと最初から最後まで「P.A.D.」で仕事ができるんだからな。

リクエスト、挑戦なんでも待っているぜ！　おれは誰の挑戦でも受けるからな！　じゃあ、また来月！



第4次 義勇兵募集!!



月見だ。うさぎだ。台風だ。天高く馬肥ゆる秋。雲白く遊子悲しむ。

君たち！ まさか、この非常時に惰眠をむさぼり、太ったソクラテスと化しているのではあるまいな？ そこの君、カップ麺を生でかじっている君のことだぞ。

見よ、両陣営義勇兵を。聞け、この熱き鼓動を。

彼らのハデな活躍を、けしからんとは思わぬか。

諸君、参加するのだ。古参兵など吹き飛ばし、力の程を示すのだ。

君たちはすでに、東西両陣営またはアイチ圏に、分けられている。石川、福井、岐阜、静岡およびそれ以東の兵は怪僧サブルーチンの配下に。京都、滋賀、三重およびそれ以西の兵はキャプテン・アナクロの陣営に。それぞれ、自動的に登録される。

後は、君のサインだけだ。

ヤタタ銀河の、平和のために。送りたまえ！ 来たまえ！

SF設定、イラスト、写真、オリジナル・ストーリー、いちゃもん、プログラム、人生相談、ぬいぐるみ、なんでも大歓迎だ。

宛先は
〒102 東京都千代田区
四番町2－1
日本ソフトバンク出版部
BEEP ヤタタ・ウォーズ⑪係

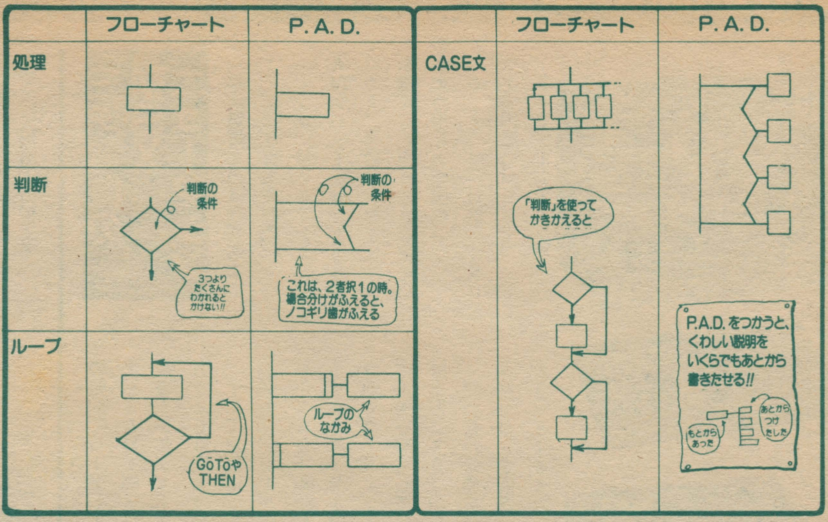


図1

P.A.D.は美
P.A.D.は夢
天才は誰の手紙でも受ける！



図2

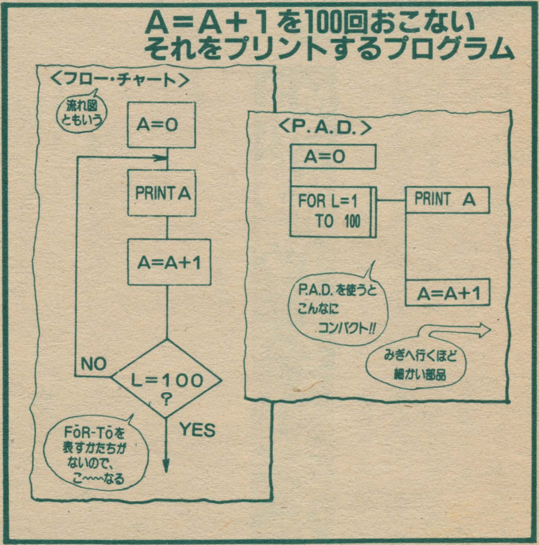
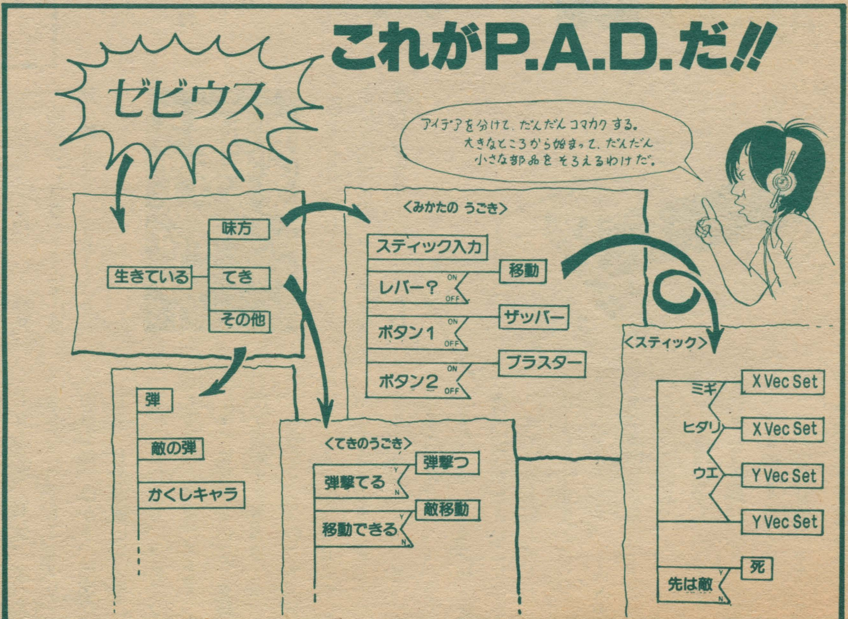


図3



CAT(キャット)試用レポート

HAL研のCATがX1版でも登場した。今までにMSX、PC88、98版が出ていたので、これでFMをのぞいたおもなマシンで出そろったわけだ。

CATって何？ という人も当然いるだろうからかんたんに説明すると、トラックボールを使った手軽なポインティングデバイス（特定の点をとるための道具）なのだ。マウスに感じが似ているが、ボール部分を手で動かすだけなので狭い場所でも使える。

このCATのX1版について いる、EDDYというグラフィックツールを使って、CATの性能をテストしてみた。



トラックボールを使っているだけあって、細かい所までフォローできるし、カーソルの移動も速いので、絵を描くには非常に有効なツールだ。曲線や楕円(だえん)などの機能も使えるし、色を選択するときもグラデーションのなかから選べたりして、面白い。それにファイラーもしっかりしていて、絵の管理も十分行える。

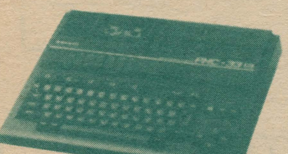
残念ながらこのキャット、HAL研のソフト以外には対応しないらしい。他のソフトでも使えれば、もっと面白い使い方があったかもしれないのに……。

問い合わせ●HAL研究所（☎03・252・5561）

三洋電機のMSXニューマシン







三洋電機から3種類のニューマシンが発売された。

1つは、MSXマシン。RAM64バイト実装、ダブルスロット、各種インタフェースを備えて4万9800円という実力十分の低価格マシン。

もう1つは、倍速データレコーダ内蔵のMSXマシン。1200ボーのテープを半分の時間でロードしてしまうえ、RAMも64Kバイト実装、各種インタフェースも持つ5万9800円のマシン。

そして最後は、データレコーダー。デジタル信号によりロードエラーを少なくしたり、1200ボーテープを半分の時間でロードできる他、随所に工夫を凝(こ)らしている。価格は1万2800円。

問い合わせ●三洋電機特機(株)パソコン企画課（☎06・443・5144）

ソニーからMSX2登場

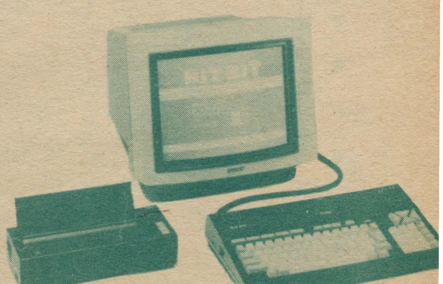
MSX2については、みんなも知っていると思うけれど、ソニーから、そのMSX2仕様のニューマシン「HB-F5」が発売された。

MSX2の仕様をかんたんにまとめると、表示文字数が従来のMSXの2倍、512色中16色のカラー表示、1画面に同時に256色を表示可能など、画像表示機能が大幅にアップしている。

そして、「HB-F5(ビデオラム)」は、この機能のほかにVRAMを規格最大の128Kバイト備えたマシンなのだ。

本体価格は、8万4800円。機能アップと、周辺機器の充実で、より使いやすいマシンになったといえる。

問い合わせ●ソニー株式会社広報室（03・448・2054）



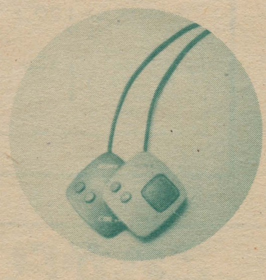
ソニーからファッショナブルなジョイスティックが！

ソニー(株)から、10月21日、赤と黒のファッショナブルなデザインのジョイスティック「ジョイパッド」が発売されることになった。

適用機種は、MSX、MSX2、SMC-777系、SMC-70。8方向カーソルと2つのトリガーボタン付きで、手のにぎりにフィットする小型薄型タイプ。

価格も2000円という安さで新登場。

問い合わせ●ソニー(株)（☎03・448・3838）



これは便利！MSX用ベーシック・コンパイラ

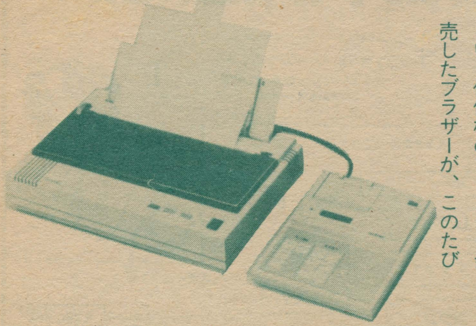
ベーシックではプログラムは組めるが、機械語はどうも苦手、というキミに、MSX用のベーシックコンパイラが発売された。発売元は、ハート電子産業。

操作はROMカートリッジ形式なので、きわめてかんたん。32Kシステムで、約15Kのベーシックプログラムがコンパイルできるのだ。わずか数秒のコンパイルで、ベーシックの10倍から最高200倍の速さの機械語のプログラムが手に入るというわけ。

ゲーム、シミュレーションなどのサンプルソフトがついて1万5000円という価格。

問い合わせ●ハート電子産業（☎045・461・6071）

ブラザーの24ドット漢字プリンタその名も「割付名人」



昨年8月に、「M-1009」という低価格のプリンタを発売したブラザーが、このたび24ドットインパクト漢字プリンタ「割付名人 M-1024」を発売した。

字体は高品質明朝体、印字速度は40文字／秒（最大）で、しかも小型、軽量。それに、なんといってもこのプリンタの目玉は、はがきの印字フォーマットを内蔵していることだ。これにより、今までソフトで処理してきたことをプリンタで処理するので、処理速度から考えてもお得。

このシリーズのうち、「M-1024P」はNECの「NM-9300S」とコンパチブルで、「M-1024X」はMSX対応になっている。

また、オプションに、定型書式印字がかんたんにできるフォーマットキーボード「FK-20」、オートカット・シートフィーダー、JIS第2水準漢字ROMボードなどがそろっている。

この機能で12万8000円という価格。10月末が発売予定とのこと。

問い合わせ●ブラザー工業（☎052・824・2072）

10月20日、『F16ファイティングファルコン』ゲーム大会開催!!

2台のMSXをつなげて遊べちゃう、F16ファイティングファルコン(アスキー)を使った大ゲーム大会が開催されるのを知ってるかい? 10月20日午後1時から4時まで、東京は南青山のアスキーフォーラムで開かれるんだ。

参加したい人は、官製ハガキに住所・氏名(フリガナ)、電話番号、年令、職業、「ゲーム大会参加希望」と明記し、10月15日までに、〒107東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル㈱アスキーHSP「F16ゲーム大会」あてに送ってくれ。

優勝者には、トロフィ・MSXマシンなどの豪華な賞品が待っている。なお、募集人数は32名だから、早めに出さないと定員オーバーになるぞ。

問い合わせ●アスキーHSP(☎03・486・7111)

グラフィック強化のセガ・ニューマシン登場!!

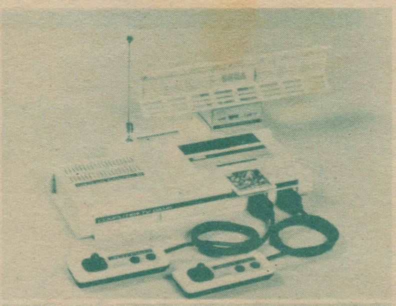
セガから耳寄りなニュースが飛び込んできた。これまでセガのテレビゲーム機には、SG-1000、SC-3000などのマシンがあったが、この10月に「セガマークIII」(1万5000円)が登場することになった。

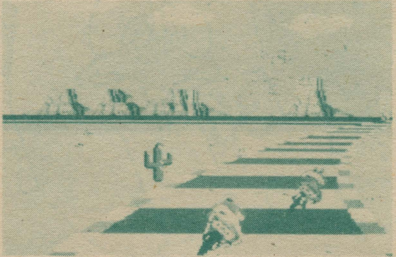
グラフィック能力がさらに向上したうえ、ゲーム画面やゲームキャラクターがより鮮明になったのだ。さらに、テレビゲーム機では初のUHF送信で、コードなしでゲームが操作できる「テレコンパック」(別売、4000円、11月以降発売)も発売される。

もちろん、従来発売されていたカートリッジやセガマイカードを使うこともできるが、グラフィック能力向上の対応専用ソフト「セガマイカードマークIII」も発売される。

今回、同時発売されるソフトは、ハングオン、テディボーイ・ブルース、グレート・ベースボール、グレート・サッカー、アストロフラッシュの5点(各4300円)。

問い合わせ●㈱セガ・エンタープライゼス(☎03・742・3171)





『ドルアーガの塔のすべてがわかる本』

㈱アスキーから『ドルアーガの塔のすべてがわかる本』(新書判、300円)が出た。全60階の宝物の出し方、効用がコンパクトにまとめられているうえ、アナザー・ドルアーガのヒントが17階まで出ているんだ。おまけに、毎週アスキースティックが3本当たるプレゼント付き。これは、書店に走るっきゃないね。



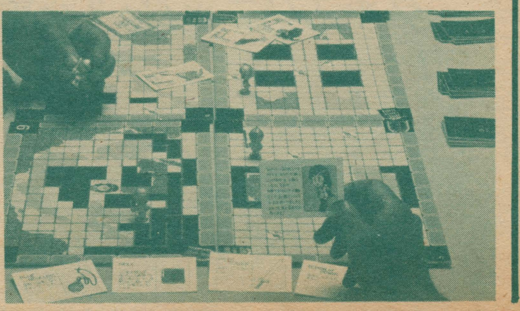
「ドルアーガの塔」がボードゲームになった!

ナムコから、またもや「ドルアーガの塔」が出る。今度はファミコン用でもなければビデオゲームでもない。ボードゲームなのだ。小学生から大人まで楽しめ、2人から4人と多人数で遊ぶことができるのだ。

何人かのギルが6階のカイのいる部屋まで、モンスターを倒し、マジックアイテムを手に入れながら進んでいくのだ。モンスターは78枚、宝物は72枚のカードにきれいなカラーで印刷されている。迷路も400万通りも作れ、遊ぶたびに違った展開が楽しめるのだ。

一発逆転のチャンスのあるカイカードなど、面白さが何百倍にも広がった、ボード版「ドルアーガの塔」3600円で10月頃に発売の予定だ。

問い合わせ●㈱ナムコ・東京都大田区多摩川2-8-5(☎03・756・2311)



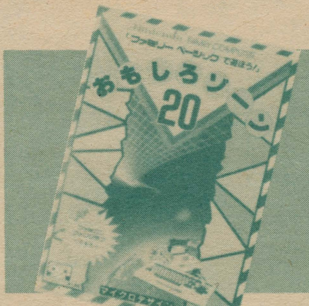
『おもしろゾーン20』でファミコンゲーム接近遭遇

『任天堂のゴルフ』以来、ファミリーコンピュータ関係の商品を次々に出してきた㈱マイクロハウスから、第7弾『おもしろゾーン20』(A5判・1480円)が発売された。

リアルタイム、思考型、トレーニング型ゲームと、オリジナルゲームがカセットに入って20本。コントローラーだけでなく、キーボードやマイクを使うゲームもあって、十分期待できそうな内容だ。ゲームのリストも見れるので、ファミリーベーシックを持ってる人は、ちょっと手を加えて、ゲームも作り変えられる。

ちなみにこの商品は、『GAME GAME20』に掲載されたプログラムをカセットに収録したもの。

問い合わせ●㈱マイクロハウス(☎03・546・0891)



落ち込んだときは「龍馬くん」人形で元気リンリン

だれでも、ふと弱気になったり、思わず自己嫌悪に陥ってしまうようなことってあるよね。そんなとき、「小さなことにこだわってちゃ いかんぜよ」とか、「でっかい夢を持たなきゃ いかんぜよ」なんて人形がしゃべり始めたら、ちょっと愉快、ちょっと元気が出てきそうな感じじゃない!?

そんな愉快なトーキングトイ「龍馬くん」(2300円)が、㈱ナムコから発売された。高さ14センチ、ぜんまい式で4つのメッセージをランダムにしゃべるんだ。

落ち込んでいる友達にプレゼントとして贈ってもいいし、キミの机の上に置いていても可愛いキャラクタートイだよ。

問い合わせ●㈱ナムコ社長室事業課(☎03・756・2311)



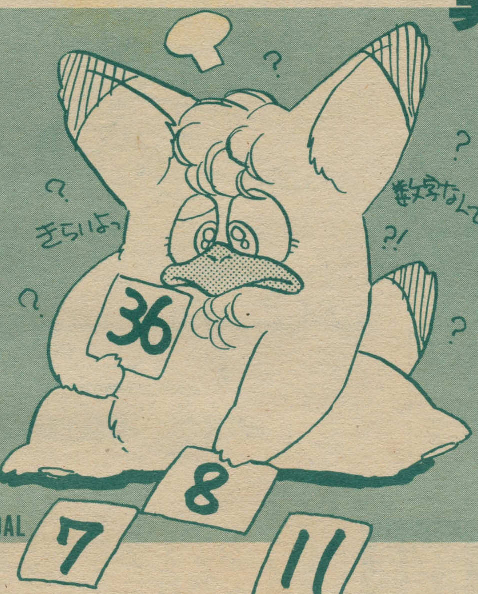
クイズパニック
出題 芦ヶ原隆之

QUIZ PANIC

算数迷路

減 ←→（左右方向）　増 ↑↓（上下方向）

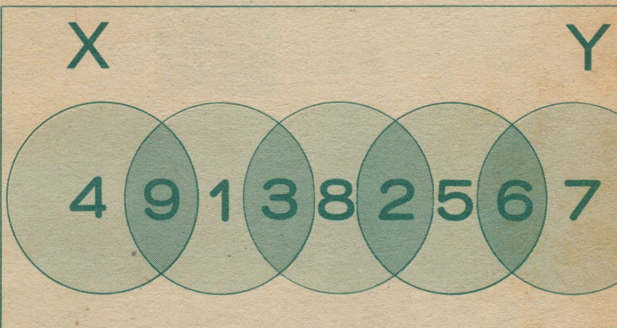
START 5	3	❷	1	❾	5	3	9	7	3	❷	1
6	2	4	5	2	6	❼	❽	❾	2	1	3
❽	6	7	❽	5	7	9	3	4	5	2	❹
9	1	5	9	2	3	❺	8	6	❽	6	❺
2	❸	7	2	❹	7	2	6	3	9	7	8
4	5	4	1	❸	5	❶	❷	5	❻	2	❾
6	❼	2	7	❺	8	4	6	7	❹	❸	8
❽	4	9	3	6	9	❸	5	8	9	2	6
7	5	❻	9	7	8	6	7	3	4	❺	4
❷	❾	3	2	❹	9	❸	5	❷	3	6	❸
5	1	8	7	9	❽	2	7	1	❷	5	4
8	❼	3	❶	5	6	❺	❸	9	8	7	5 GOAL



ナンダナンダ?この数字の集まりは!と思うのは無理もないが、実はコレ、迷路なのだ。左上の5から右下の5まで数字をたどって行ってほしいんだけど、条件があるんだ。それは、上下方向に進むときは数の増える方向へ、左右方向は数の減る方向へしか進めないんだ。

そして、最短距離でゴールまで行ったとき、とちゅうで丸印を何回通ったかを答えてほしいんだ。算数ぎらいもこの迷路で好きになるかも!?

5つのリング



こちらはちょっと難しい問題。図のように5つの輪が重なりあっていて、その輪の各所に1〜9の数を1つずつ入れる。たとえばこの場合はどの輪の中も合計が13になっているね。では、こういう入れ方は全部で何通りあるだろうか。輪の中の合計がどこも同じならば13になる必要はないし、同じ13でも入れ方がちがえば別の解とする。左右が対称な解をのぞくため、XよりもYのほうが大きいという条件をつけておく。

この問題はキミの持っているコンピュータで解くと、かなりうまくいくと思うよ。コンピュータで解いた人は、実行時間と機種を書きくわえておいてほしい。プログラムも送ってくれるともっとありがたい。うまいプログラムは解答の時に採用することもあるからね。

クイズパニック・9 正解と当選者

しりとりうずまきクイズ
▼正解
スペースシャトル
恋人たちの会話
▼正解
ハヤクカエッテロードランナーヤラナクチャ
▽当選者の方々には、BEEP特製トレーナーをお送りします。

●しりとりうずまきクイズ
正解者308名
愛知県豊橋市・豊田貴広／茨城県水戸市・森木和也／神奈川県横浜市・中野真美

●恋人たちの会話
正解者268名
大阪府松原市・森崎慎吾／宮城県仙台市・湯村豊／神奈川県横浜市・秋本尚之

応募方法

ハガキ（アンケートハガキは不可）または便せんに、住所・電話番号・氏名・年齢・学年（職業）と、クイズ名を明記したうえで解答してください。締切は昭和60年11月8日(必着)。発表は1月号の当コーナーで。

送り先 〒102 東京都千代田区四番町2—1
㈱日本ソフトバンク出版部
BEEP編集室
「クイズパニック・11」係

正解者のなかから抽選で6名（各クイズ3名）の方に、BEEPトレーナーをプレゼントします。（サイズMまたはLを明記してください）

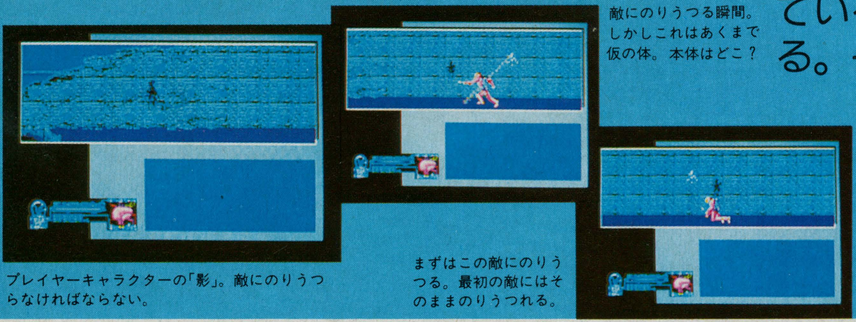
徹底研究

レリクス RELICS

●PC-9801シリーズ（11月発売予定）
（PC-88シリーズ、PC-66/60シリーズ、PC-80シリーズ、FM-7/77シリーズ、X1シリーズ、MSX順次発売予定）
●ボーステック

文／山村モヘップ

今、パソコンユーザーの注目をあつめている「レリクス」が、ついに完成する。そこで、いちはやくBEEPで徹底研究してみた。今回は、PC-98版のみだが、続々と他機種に移植される予定なので、98以外のユーザーも参考にしてくれ!!



敵にのりうつる瞬間。しかしこれはあくまで仮の体。本体はどこ？

プレイヤーキャラクターの「影」。敵にのりうつらなければならない。

まずはこの敵にのりうつる。最初の敵にはそのままのりうつれる。

のめりこんだ者の勝ち！

モ 今日は、この間完成したばかりのゲーム「レリクス」について、ゲームマニアのA君と、ゲーム知らずのT世さん、そして僕、山村モヘップの3人で、いろいろと話をしてみようと思うんだけど。では、自己紹介から始めようか。じゃあ、レディファーストで、T世さんからどうぞ。

T 最初に言っておきますけど、私、ゲームのこと何にもわかりませんから。このレリクスだって、ゲームなんかわからなくても、素直な性格だったらうまくいくって言われてやったんですよ。モヘップさん、どうして私なんかにやらせたんですか？

モ それはね、このゲームの特徴を述べるときに、素直な人のプレイと、素直じゃない人のプレイを比較する必要があるからなんだけど……。

A えー、そうすると、俺は素直じゃないってことですか？ ひどいなぁ。まあいいや、自己紹介します。俺は、自他共に認める、素直じゃない、ゲームマニア。たいていのアドベンチャーゲームや国産のロールプレイだったら一晩もあれば終わっちゃうし、アクションゲームだって大得意。こんなとこかな。

モ それで、2人ともプレイしてみて何か思ったことがあったら言ってもらえるかな。

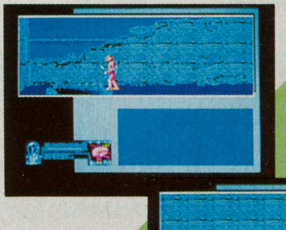
A この「レリクス」には参っちやったよ。っていうのは、プレイしてみても、アドベンチャーだかロールプレイだか見当はつかないし、説明書にもロクなことが書いてないから、困っちゃって困っちゃって……。とは言うものの、そこは俺だってマニアのはしくれ。最初は何にも分からなかったんだけど、プレイしていけばおいおい分かってくるだろう、なんていうカンジで、マッピングなんぞしながら、気を入れてプレイしてみたんだ。

まあ、それで1日かかって、一応結末らしきところまでは行ったんだけど、どうもそれが本当の結末じゃあないような気がしてならないんだ。

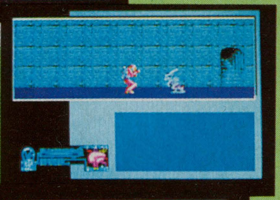
T 私の場合、最初はこのゲーム、キモチ悪くて。だって、出てくるキャラクターが全然カワイクないんですもの。

でも、イヤイヤながら始めたら、何だか妙に没頭しちゃった、ていうかのめりこんじゃったんです。結局、最後まで行きました。

モ まあ、2人ともだいたいのところまで進んだようだけど、これからやる人の楽しみを奪わないために、あまり詳しいことは言わないように。



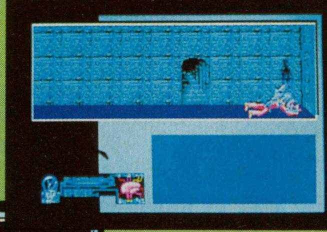
この穴に飛びこむのも1つの方法。奈落の底まで真っ逆さま。



この敵は、かみつくのが得意技だ。しゃがんで剣を突き出そう。



床の切れ目はジャンプで飛び越す。下にハシゴも続いているが……。



結局、のりうつってしまったが、のりうつらないほうがよかったかも？



暗闇の中での対決。この場所ではアイテムの「ランプ」が役に立つ。

戦えばいいってもんじゃない

モ このゲームの進行方法を説明しよう。まず最初、プレイヤーキャラクターは、実体のない「影」なんだ。その影はこのままじゃ何もできないから、まず敵にのりうつって活動を始める。そして、ゲーム世界の中を歩き回り、敵を倒していくんだ。そして、自分の倒した敵にはのりうつれるから、どんどん違うものにのりうつっていって、探検をするわけなんだけど…。

T 殺されてものりうつれる場合があるんですよね。でも、ほとんどの場合はゲームオーバーになっ

ちゃいますけど……。

モ それから、必ずしも戦うのがいい策だとは限らないんだ。というのは、弱い敵にのりうつる場合だってあるし、その他にも、ゲームの目的に関することで不利になる場合があるから。

T 私の場合、最初は弱い敵ばかりだったんですけど、後のほうになったら強そうなのばっかりで、怖いから戦わずに逃げちゃいました。

A 消極的だなぁ。俺なんか、会った敵は、なるべく全部倒すようにしてるぜ。

モ 敵にもいろいろな種類があったと思うけれど、そこらへんはどう？

A そういえば、近づいたら自爆した敵がいたけれど、あれはなんなんだ？ その他にも、逃げて行く敵とか、あいさつする敵とか。あいつらは何のためにいるんだろう。

T 私、火の玉を使う敵や、かみつく敵が苦手でした。だって、怖いんですもの。

A あと、フラッシュみたいなのを使うヤツがいたっけ。あれを倒すのには苦労したよ。

T あれ、私、その敵は見てませんけど……。

モ おっと、あんまり言うとヒントになっちゃうから、そのへんでいいだろう。

ヒントは随所に隠れている

モ ところで、ゲーム中に、敵がわけのわからない言葉で叫んだりしたと思うんだけど、あの謎は知っているのかな。

T それ、私に言わせてください。その「わけのわからない文字」っていうのは、じつはアルファベットと数字に対応していて、とちゅうのある場所で、その解読表が手に入るんです。

A その解読表があれば、敵の言ってる言葉なんかもわかるんだよな。それに敵の言葉だけじゃなくって、ポット（壺）の中にあるテキスト（文書）なんかが読めたり。

T それさえあれば、とちゅうでもらえるいろいろな情報も役に立つんですよね。

モ その情報っていうのは、詳しくは言わないけれど、非常に重要なものが多いんだ。たとえば、それにより、ゲームの進行上都合がよかったり、また、ゲームの目的を知るために必要なものもあったり。ぜひ、解読表を手に入れてほしいね。

プレイヤーの性格がゲームを左右!?

A 俺、このゲームのマップ作りをやってみたんだけれど、最初はキャラクターの歩数でやっていたら、横幅が合わなかったんだよな。っていうのは、各キャラによって歩幅が違うんだぜ。あれにはまいっちゃったよ。

モ マップを作るときには、背景のブロックを数えてやった方がいいんだよ。

T 私、とちゅうで地図を拾ったんですけど。

A どれどれ……これは、俺が描いたマップより、だいぶ狭いぜ。これは、遺跡の部分だけしかないんだ。

T このマップを見ると、いろんな場所に仕掛けがあるみたいですね。

A そうそう。ワナもたくさんあったしな。上下からトゲみたいなものが迫ってくる場所があったけど、あそこは通れないのかなぁ。

モ じつは、そこも何かを持っていれば通れるけれど、それが何かは、自分で探してほしい。

T 上から岩が落ちてくる場所ってありましたよね。私ったら鈍いから、ああいうところが苦手で。

A そういえば、いろんな場所で、いろんな情報が手に入ったなぁ。たとえば、ある部屋で守護像を倒したら……。

T 私も、水の中にあったポットの中の××で、だいぶ知識が増えました。

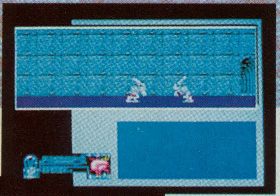
モ ところで、マップのとちゅうに「店」があったはずだけど、キミたちは何を手に入れたのかな？

T 私、メディシン（薬）を手に入れましたけど、これが、後の方で役に立つんです。具体的に言うと、あるキャラクターが苦しんでいるときに渡すと……。

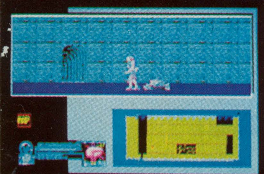
モ おっと、詳しくは言っちゃいけない。

A 俺は、ランプと宝石を手に入れたよ。だけど、ランプのほうは、暗闇なんかで役に立つけれど、宝石なんかは、何に使うのかわからなかったんだよなぁ。だから、何か隠れた仕掛けでもないかな、と思って、そこらじゅうの壁をたたいたりしたんだけど、どうも……。

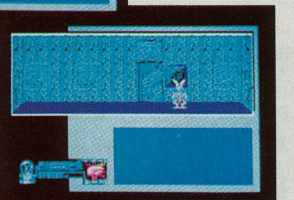
モ ちょっと待った。今だから教えられるけれど、そういうマニアのやるようなことをやっていると、結末の方で不利な状況に陥るかもしれないぞ。というのは、このゲームでは、プレイヤーキャラクターの性格を、攻撃性、知性、行動力、好奇心、残虐度などで判断し、それらによってゲームの内容が変わってくるんだ。それに、ある行動をとると、絶対いい結末を迎えないようになっていたりとか……。まあ、多くは語るまい。



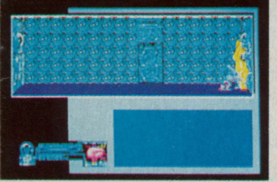
これはビックリ、同じ敵だ。のりうつってもメリットはないな。



謎の「守護像」。この部屋に、何か秘密が隠されているはずだが。



ワープドアで来たこの部屋。1ヵ所だけ背景が違うようだが……。

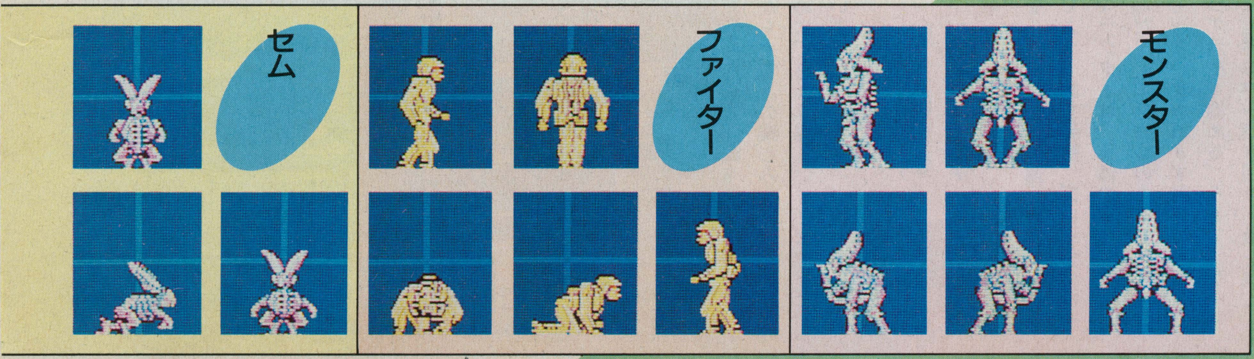


違う体にのりうつった。新しいこの体は、パンチが武器だ。

●おもなアイテム一覧

名前	効用
ランプ	暗闇のなかで使うと、キャラクターの周囲だけ明るくなる
メディシン(薬)	ある場所で使うと、先に進める
宝石	効用は不明
B-IDOL(獣の像)	この像に魂が宿るとき強敵を倒すことができる
IDOL（像）	これをいくつか集めないとゲームが終了しない
テキスト	何種類かあり、これを読むことによって、ゲームの進行方法がわかったり、ストーリーの全容が明らかになったりする
マップ	遺跡部分の地図
鍵	女の子を助け出すために必要

●これらのキャラクターパターンは、各キャラクターの動きのほんの一部にすぎないのだ!!



女の子がゲームのカギ?

T それから、とちゅうでIDOL(像)っていうものを拾いますよね。

A そうそう。俺の調べたところによると、IDOLは6つあるようなんだけど。

T その他にも、B-IDOL(獣の像)っていうのもありましたよ。

モ その像がなければ、絶対に通れない、という場所があるからね。まあ、B-IDOLは手に入れるのはかんたんだけど、使い方が……。

A そういえば、そのB-IDOLって、なんかウルトラセブンに出てきたカプセル怪獣を思い出すんだけどなぁ。

モ まあ、そういうことだ。

A カプセルといえば、中に人がいるような、大きなカプセルが何カ所かあったなぁ。

モ 鍵(かぎ)があれば、その中からGIRL(女の子)を救い出せるんだ。

T そういえば、とちゅうでワープしちゃう場所がありましたけど、女の子といっしょだったらワープしませんでしたよ。

A 女の子といっしょって、どういうこと?

T あれ、女の子がついてこなかったの?

A ついてこなかったよ。というか、攻撃を仕掛けたんだけれど、女の子って、怒らせるとやたら強いんだよなぁ。

モ 女の子は、ゲームのカギの1つなんだけれど、女の子がついてくるためには、ある条件が必要なんだ。その条件というのは、性格が××じゃなきゃいけないんだ。

T そのほか、もう1つカプセルがあったでしょう。

モ それについては、詳しくは言えない。ただ1つ、それがこのゲームの最大の山場だということはいえるだろうね。

結末をむかえて初めてストーリーがわかる

モ それで、2人とも、結果的には、どうだったのかな?

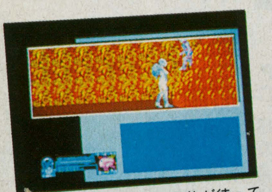
T 私、どういうわけか、うまくいっちゃったみたいなんです。やっぱり、素直にやったのがよかったのかしら。

A 結局、俺はうまくいかなかったみたいだな。だって最後に××できなかったんだもんな。まあいいや、これからT世さんのプレイを参考にして、もう1度がんばってみよう。

T でも、ゲームを始める前は、このゲームのストーリーなんか全然わからなかったんですけれど、終わった今、ストーリーの全貌(ぜんぼう)が明らかになったような気がします。

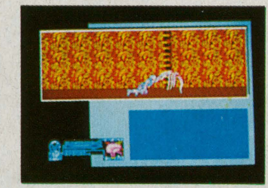
モ そうだね。今までの会話のなかで、ストーリーの断片は教えちゃったようなカンジはするけれど、レリクスにはまだ謎がある。それを探すのが、これからプレイする読者のキミたちの使命。今までの会話を参考にして、ぜひともがんばってほしいね。

T エンディングは感動しますよ。

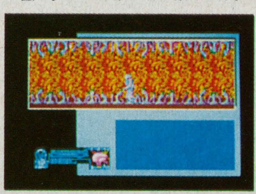


崖(がけ)を降りると不気味な怪物が待っていた。こいつは弱いはず。

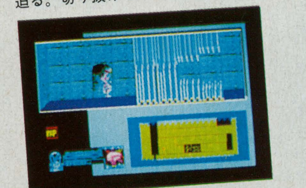
強力な牙を持つビースト(獣)。こいつはかなり手強い。要注意。



天井と床には不気味な「SWAL」が蠢(うごめ)く。ここは早く切り抜けよう。



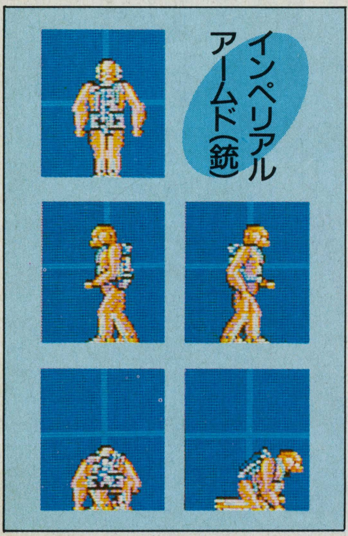
ワナの1つ。上下から巨大なヤリが迫る。切り抜ける方法は?



意味ありげな「ポット」。この中に、ゲーム上重大なヒントがある。

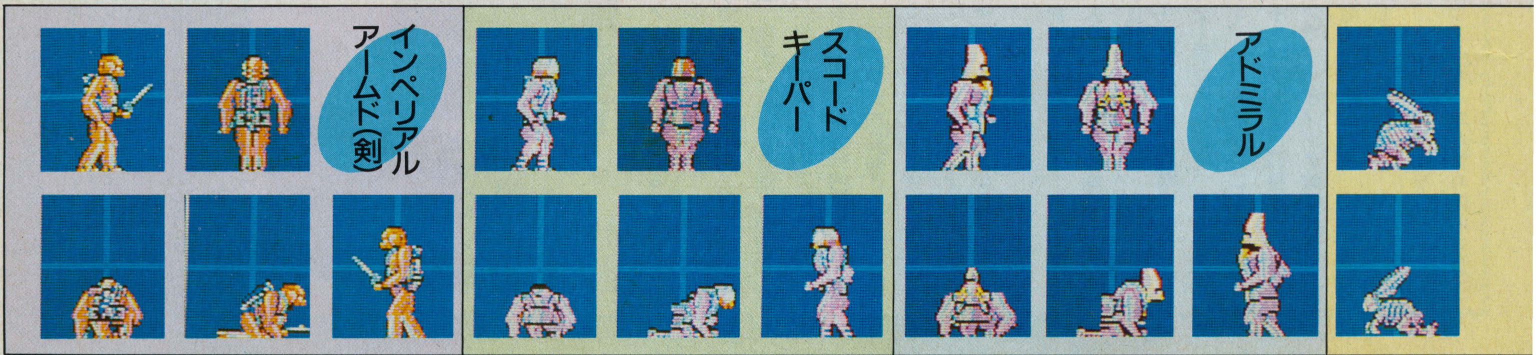


●キャラクターパターン



●おもなキャラクターの性質

キャラクター	武器	武器の特徴	キャラクターの特徴
闘技場に出てくる闘士	パンチ	攻撃力は小さい、距離は短い、スピードは速い	キャラクターの状態によっては、殺しても殺されてものりうつる
聖なる戦士	聖剣	攻撃力は大きい、距離は長い、スピードは遅い	キャラクターの状態によっては、そのままのりうつれる
カプセルにとじこめられている少女	パンチ	攻撃力は小さい、距離は短い、スピードは速い	怒らせるとすごいパワーの反撃をしてくる
情けない怪物〝イザワン〟	パンチ	攻撃力は小さい、距離は短い、スピードは速い	弱い
ロボットのような怪物	牙	攻撃力は小さい、距離は長い、スピードは速い	
自爆する怪物	体	攻撃力は大きい、スピードは速い	静止している。近づくといきなり自爆する
獣の像の力をかりる怪物	炎	攻撃力は大きい、距離は長い、スピードは速い	強い。倒さないと先へ進めない
実体のつかめない怪物	牙	攻撃力は小さい、距離は長い、スピードは速い	フワフワ浮いていて、いきなり攻撃してくる。急所をつかないと死なない
地下界の主	フラッシュ	スピードは最速	強い。あまり動かず、突然フラッシュ攻撃してくる
組織の兵隊(インペリアルアームド)	刀・銃		銃を持っている者と、刀を持っている者がいる
弱動物〝セム〟	牙	攻撃力は小さい、距離は長い、スピードは速い	弱い。ほとんどの場合、殺されるとのりうつる
強動物〝ギガ〟	牙	攻撃力は小さい、距離は長い、スピードは速い	フワフワ浮いている
組織のボス(アドミラル)	炎	距離が最長	炎を遠隔操作して、反撃してくる



ゲームの特徴

このゲームの最大の特徴は、なんといっても、キャラクターのリアルな動きだ。各キャラクターの表示の際には、体の各部分を別々に描いているほどの凝りよう。

また、敵キャラクターや背景の不気味さも見逃せない。デザイナーによる元絵は、恐怖映画のイメージボードと見まごうばかりの出来のよさだ。それが各キャラクターのドットデザインに反映されているのだ。

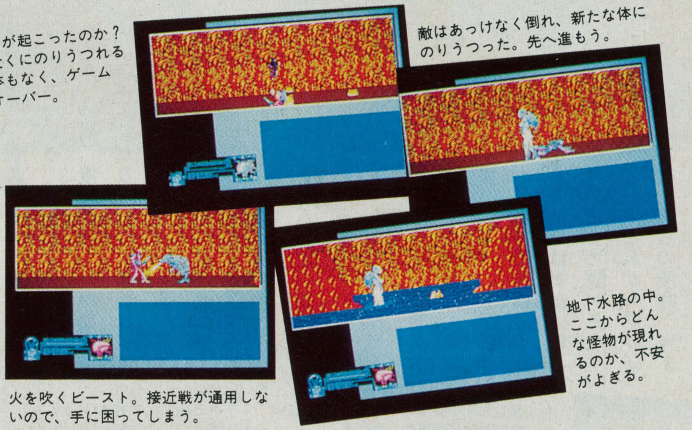
なお、このゲームは、「シンクロマインド・アクションゲーム」と名付けられている（「シンクロマインド」とは、「精神の同調」というような意味だ）。したがってこのゲームでは、プレイするキミたちの性格が結果を大きく左右する。本文のほうからもわかるだろうけれど、攻撃的な性格やマニアックな性格が必ずしもいいとは限らない。むしろ、素直な気持ちでプレイしたほうが、よい結果をもたらすだろう。

また、このゲームでは、BGM及び効果音も、ナカナカのものになっている。とくにオープニングの曲は、クリスタルキングの曲だけあって、かなりのよさだ。（なお、PC-98の場合、FM音源ボードとシステムサコムのAMD98に対応しているので、このどちらかをつなげば、これらの曲を聴くことができる）

最後に欠点を書こう。このゲーム唯一の欠点は、スピードが遅い、ということだ。僕はこのゲームをPC-98FとPC-98VMでプレイしたんだけれど、VMでちょうどいいぐらいで、Fだと少し遅い。これだと、98以外の対応機種（X-1、FM-7、PC-88、PC-60、MSXなど）ではエラく遅くなるんじゃないかと、心配になってしまう。

ところで、ちょっと注意しておくが、本文中に書いてある数々のできごとは、必ずしもゲームの進行の順には書いてないので、気をつけてほしい。

とにかく、このゲームは、「没頭した者の勝ち」。キミたちも、レリクスのゲーミングスペースにのめ込んで、ぜひ最後まで行ってほしい。なお、「レリクス」には続編が出る、というウワサもあるぞ。



敵はあっけなく倒れ、新たな体にのりうつった。先へ進もう。

何が起こったのか？近くにのりうつれる体もなく、ゲームオーバー。

地下水路の中。ここからどんな怪物が現れるのか、不安がよぎる。

火を吹くビースト。接近戦が通用しないので、手に困ってしまう。



この写真なんだかわかるかな？不気味なキャラクターが彫られているのがわかると思うけれど、なんと、これがレリクスのパッケージ写真なのだ。

みんなが、レリクスのパッケージを手にしたとき、あまりの軽さにビックリするだろう。しかし、開けてみて再びビックリ。パッケージの底が、写真のようになっているわけだ。軽いのは、発泡スチロール製だからあたりまえ。

今までのパッケージは、買ってしまえば、ほかになんの使い道もなかった。そこで「パッケージを流通上必要というだけのものにしたくなかった。買った後でも楽しんでもらえるパッケージを作りたかった（ボーステック福富氏）」ということで、このパッケージの誕生となったのだ。

最初は、下の写真のように真っ白な状態なので、これにキミたちのセンスで着色して、部屋にでも飾ってほしいというわけだ。発泡スチロール製なので、輸送も楽になるし、ユーザーもゲーム以外で楽しめるので一石二鳥だ。



今後、ボーステックのパッケージは、すべてこのような形になるかもしれない。

なお、ユーザーの反応によっては、パッケージコンテストを開こうか、などという案もでている。みんなも、独創的なパッケージ作りにチャレンジしてくれ!!

XANADU
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II

11月3日、他機種に先がけてX1（tu）版が発売されることになった『Xanadu』は、日本ファルコムが1年の期間を費して完成させた自信作。

深入りしてみたい危険な気分のキミ、一寸先は闇の緊張感に飢えているキミ、おいで・おいで！

『II』とはいえ続編のイメージはないぞ

ここは『剣と魔法』の世界。副題に『ドラゴンスレイヤーII』と示されるとおり、最終目的はドラゴンを倒すこと。でも、画面イメージ、世界の奥行き、キャラクターの豊富さなど、すべてにおいて前作を大きく上回っているから、同じようなつもりでトライしたらビックリするだろう。まったく新しい1本のゲームなんだということを思い知らされるはずだ。

▼シーン1（メイン） 横から見た全方向スクロール。穴を掘れる壁、梯子、穴、不思議な建造物など、世界の全体は4万エリア！

▼シーン2（建造物内部・戦闘） エリア内を自由に動ける画面に変わり、財宝や道具を手に入れられる。城や店の中に入ればアドベンチャーゲームのようなリアルなグラフィックも！



＝覚え書き＝

●入力……RPG初体験者大歓迎。指1本でOK！

●主人公……成長段階をテキストでなく視覚的に表現。その種類150、パラメータ数にして300。

●モンスター……52種類各4パターンで、パラメータ数は208。

●魔法……約50種で、同時に何種類も使える。

――徹夜大好きになりそうな、罪つくりな1本が待ち遠しい！

おっと FB だぜ！

ファミリーベーシック





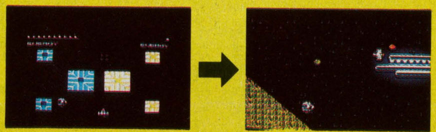
▲1,300円



★ちょっと注目してくんないかなー。
上にあるのが先頃発売された**「Game Game 20」**この本がなかなかのスグレ物で、オリジナルゲームが20本も載ってるんだ。それも、ただ載っているわけじゃない。20本すべてが改造できちゃうし、「プログラムを打ち込むなんて、メンドクサイ!!」なんて思ってる人用に、全部テープに録音してある**「おもしろゾーン20」**なんてものも発売されちゃってるゾ！

おもしろゾーン20 Now Printing ◀1,480円

★実際、改造するなんて、難しいと思っちゃうかもしれないけど、実は簡単なんだヨ。オリジナルゲームのBG画面だけを変えてみると、こんなにすてきなゲームになっちゃうんだぜ。



★プログラム作りを覚えたいのなら**「ファミリーベーシックで遊ぼう！」**きゃない。「あら不思議、いつのまにかベーシックを使いこなせるようになってしまった」なーんて感じで覚えられちゃう本なんだヨ。オリジナルゲーム付きだし最高本だぜ。

▶980円



★キーボードも触ったことの無い人には**「ファミリーベーシック教室」**めちゃくちゃ分かりやすい本になっていて最高！この本を買ってキミの部屋でホコリまみれの、ファミリーベーシックに光りを与えて下さい。これも、オリジナルゲームが付いていて絶対に、お買得なのですぞ！

▶980円



★カラオケ本とテープが一緒になったファミリーベーシック用カラオケの決定版!!ファミリーベーシックはプログラムを打ち込むだけが使い道じゃない!!家族や友だちと、カラオケ大会を開いちゃおうぜぇ！

▶ミュージックワールド 2,500円





ファミコン大好き人間大集合!!

「ファミコン・ファンクラブ」では、大々的に会員を募集してるんだ。入会すると左の写真の物がもらえるし、いろいろなイベントも企画しているから入会して損はない!!このページのすみにある応募券を貼り、入会金として500円、年会費2,000円計2,500円を定額郵便為替か現金書留で送ってね。**(上の本の入会申込書で送ると500円安くなるぞ)**その時に、「名前」「年齢」「住所」「電話」「どんな本を出して欲しいか」を必ず書いて送ってね。宛て先は……。

〒104 東京都中央区築地2-3-4 築地第一長岡ビル4F
㈱ マイクロデザイン　ファミコン・ファンクラブ事務局

FC 応募券 BEEP 11月号

パイナップル通信
なつかしのアップルゲーム第2弾



第9回
文●桃園隆夫

ゲームセンターからアップルへ

なつかしのアップルゲーム第2弾は、ゲームセンターのマシンからアップル用に移植されたゲームを中心にお送りしよう。

これらのソフトは、大半のアップルユーザーにも知られずに移植され、廃盤になってしまったものばかり。ファミコン用のゲームと比べてもひけをとらないけど、残念ながら、著作権、その他の問題で出せなくなったものが多いんだ。

では、まずATARIのマシンから移植されたGREMLIN(グレムリン)から。

これはもちろん、あの映画のグレムリンをベースにしたゲームで、設定は午前0時過ぎの部屋のなかを、お腹をすかしたモグワイがウロチョロしてるというわけ。

部屋のところどころには、夜食用にとっておいたケーキや、水たまりなどがあって、それをモグワイが食べたり触れたりすると、たちまちストライプに変身してしまう。

だからキミは、モグワイが変身する前に急いで箱のなかに入れなければならない。ストライプになってしまったら、君を襲ってくるので、こっちもやっつけなければならないし、おまけに分裂して数が増えちゃうのでけっこう忙しい。

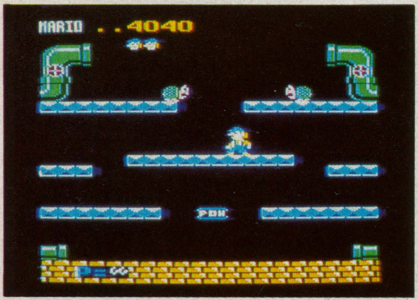
こんな具合に映画のイメージそのままに、シンプルだけどとてもよくできたアーケードタイプのゲームだ。

任天堂が開発したゲームにはいろいろあるが、なかでももっとも人気の高い**マリオブラザーズ**も、じつはアップル用があったのだ。

このゲームの内容はあまりに有名なので省くけれど、グラフィックといい、スピードといい、まったく文句のつけようがない。面数やボーナスシーンなど、ゲームセンターそのままの雰囲気で楽しめるんだ。



▲グレムリン



▲アップル版マリオブラザーズ

要注意!! 病みつき保証済みソフト

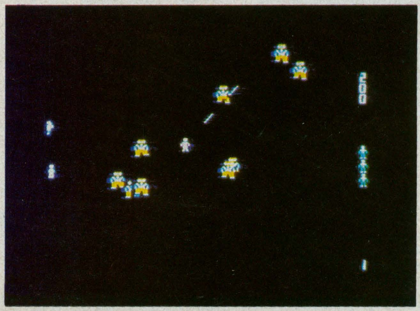
次にあげる3本のソフトは、ゲームセンターフリーク以外の人にはあまり有名でないかもしれないだけど、一度やったら病みつきになってしまうこと間違いなしの中毒ソフトだ。

まずはROBOTRON(ロボトロン)2084。

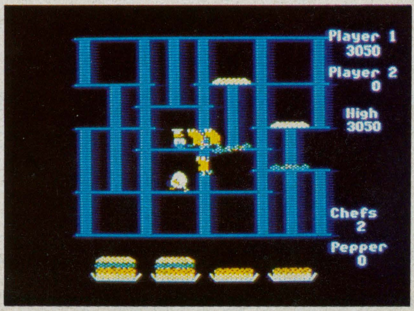
2084年のある日の地球が舞台で、町にはお勤めに行くお父さんや買い物に行くお母さん、そして元気に遊ぶ子供たちの姿が見える。と、そこへ世にも恐ろしいエイリアンが襲ってきた。次々ととらえられてしまう人間たちを救えるのは、唯一、人間の心をもつロボットのキミだけ。

四方八方から襲ってくるエイリアンや、その手下たちをすべてやっつけて、人類に再び平和な日々を取り戻してくれたまえ！

このゲームのオリジナルは、ジ



▶ロボトロン2084



◀バーガータイム



▲ムーンパトロール

ョイスティックを2台使って体ごとアタックしないと、すぐにエイリアンにやられてしまうという超ヘビー級のゲームだ。アップル版もこれに負けないくらいの迫力がある。グラフィックなどはオリジナル版よりも美しい!?

バーガータイムといえば、これがあるからゲームセンターに通ったという人もいたほど、大勢の人が凝ったゲームだろう。

キャラクターもユニークだし、ゲーム内容もとてもひょうきんで楽しい。

主人公はコックさんで、この人がハンバーガー作りの名人。キッチンのあちこちに散らばった材料を集めて、チーズバーガーやフィッシュバーガーを作らなくてはならない……。が！ ソーセージや目玉焼、ピックルスなどがコックさんのジャマをしようと襲ってくるのだ！ これらをやっつけるには少量のコショウしかないのだ(どういうわけか、コショウをふると一時眠ってくれる)。

このゲームは、マテル社（G-ジョーやバービー人形で有名）がわずかしか出さなかったという貴重版。アップルとIBM-PCのみで発売されたものだ。

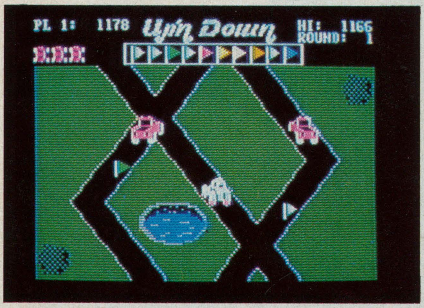
そして**MOON・PATROL**（ムーン・パトロール）。基地に襲いかかるエイリアンを月面車で守りながら戦うという単純なシューティングゲーム。でも、キャラクターはとてもきれいで、とくにクレーターをぴょんぴょんはねながら進む月面車がひょうきんで可愛い。

UP'N DOWN（アップン・ダウン）もルールはかんたんでおもしろいぞ。VWビートルで、くねくねした道を走ったり、山や丘の急斜面を登ったり降りたりして、コースのあちこちにある色の旗をなるべく早く集めるんだ。だけど、へんなトラックや車がビシビシジャマをしてくるというわけ。

アップルの黄金時代を作ったソフト

さて、最後はアップルの黄金時代の始まりにとても貢献（こうけん）した数多くのソフトのなかから、**ウェイアウト**、**エスケープ・フロム・ランジスタン**、そして**マイクロウェーヴ**で締（し）めくくろう。

ウェイアウトは今はなきシリウス社の名作で、3-Dの迷路を出口を求めて風の向き（小さいホコリの流れでわかる）や地図、磁石（じしゃく）を頼りに動くのだ。しかし、ときどきエイリアンがやってきてせっかく書いた地図や手に持っていた磁石をとられてしまったりする。



▲アップン・ダウン



▲ウェイアウト

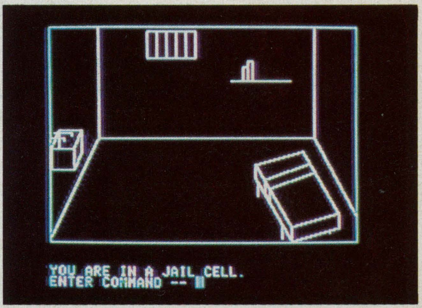
自分の姿は見えないけれど、相手の姿はちょうど『2001年宇宙の旅』に出てきたモノリスのような形で見える。もう一度出くわせば、盗（と）られたものをとりかえせる。

また、アタリ版にはこれの2人版の、キャプチャー・ザ・フラッグが出ている。こちらは左右に分かれた画面でおたがいの姿を見ながら、追いかけっこをするゲームだ。残念ながら、今はどちらも完全に入手不可能になってしまった。

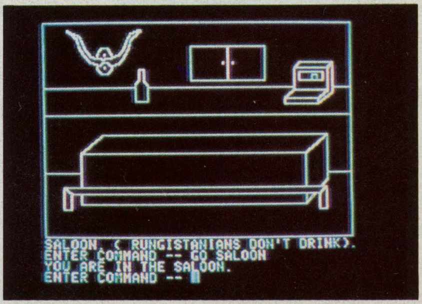
次の**エスケープ・フロム・ランジスタン**は、82年ごろの作品。ドイツ軍の捕虜（ほりょ）となってしまった主人公（キミ）がランジスタンの牢（ろう）屋（や）から脱走して、逃（に）げのびるのが目的だ。

しかし、無事に逃げられるまでにはクマがいたり、堰（せき）があったり、雪が降ったりと、次々に難関が待っている。もちろん、スタートは牢屋だから、道具や武器は何もない。一所懸命考えて挑戦（ちょうせん）してほしい。

グラフィックは、初期のアドベンチャー独特のワイヤーフレームだが、そんなことは少しも気にならないほど内容の濃（こ）いアドベンチャーだ。



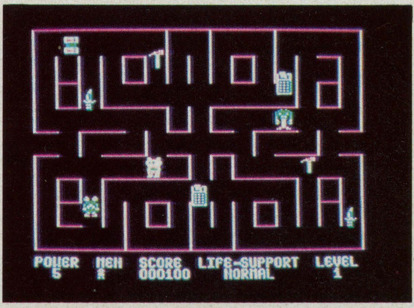
▲エスケープ・フロム・ランジスタン



▲エスケープ・フロム・ランジスタン

なつかしのゲームシリーズの最後は**マイクロウェーヴ**。このソフトは、以前すこし書いたキッズカンパニーのキャヴァリアから82年ごろに発表された本格的なMAZEゲームだ。

「ネコふんじゃった」の曲で始まるゲームは、主人公のブタ君がMAZEのあちこちにあるナイフや電卓やディスケットやトンカチ等等、日用品を全部拾い集めて各面のゴールに行くというルール。



▲マイクロウェーブ

もちろん、敵もたくさんでてくる。でも、追いつめられても大丈夫。ブタ君には電子ビームという、つお～い武器があるのだ。ただ使いすぎるとエネルギー切れになるのでご用心。ときどき落ちてるエネルギーの元はなるべく拾おう。

先月と今月、なつかしのゲームをいくつか紹介してきたけれど、今は手に入らないものがほとんどなのはとても残念だね。

さて次号は、いよいよ発売されたアタリ社の新製品、520STを大特集する予定なのでどうぞお楽しみに。

Beep Load

今月のプログラム

- ●3Dゲーム…………ファミリーコンピュータ
- ●キャノンBOX………FM-7/77/NEW7
- ●ドボンゲーム…………FM-7/77/NEW7

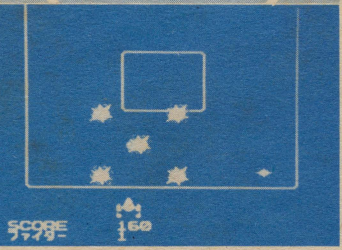
ついに復活、ゲーム小僧。ゲームも、やや盛り返して3本です。みなさんもこのコーナーに、どんどん作品を投稿してください。待ってま〜す！



3Dゲーム

ファミリーコンピュータ

本間満章



遊び方

自分のファイターを✚キーで左右に動かし、Aボタンでビームを撃って、画面中央から迫ってくる敵機をやっつけてください。スコアが100点を超えると、敵機が2機同時に現れるようになります。

敵に当たったときと、左右の壁に当たったときに自機が1機減ります。

テクニック

ボクなりにシューティングゲームのスピードアップについて考えてみました（しかし、この方法はスピードが必要なところだけにしたほうがいいですよ）。

1 FOR～NEXTは使わない。

同じような処理をするルーチンを何回か使うときは、1つのルーチンをFOR～NEXTで繰り返し使うより、同じルーチンをいくつか書いたほうがいい。

2 MOVEは使わない。

たとえばこのゲームをMOVE文で動かすと、スピードが遅くなってしまいます（ただし使い方にもよるけど）。

3 プリント文は使わない。

4 プレイ文は使わない。

この3Dゲームも、以上のことを考えて作ってあります。

最後に

このゲームは、BEEP9月号のベーシック講座に載ったゲーム以上に、3Dぽくて（キャラクターもずんずん大きくなるし）おもしろいと思います。

これからも、水野先生(?)に負けないものを作りたいと思っています。

BGグラフィック画面データ

	Ø	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Ø	K6Ø		K61		K62		L73	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	LØ3		K62		K61		K6Ø
1	K6Ø		K61		K62		K63															K63		K62		K61		K6Ø
2	K6Ø		K61		K62		K63		L7Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	L1Ø		K63		K62		K61		K6Ø
3	K6Ø		K61		K62		K63		K6Ø											K6Ø		K63		K62		K61		K6Ø
4	K6Ø		K61		K62		K63		K6Ø		L71	K51	K51	K51	K51	K51	K51	L11		K6Ø		K63		K62		K61		K6Ø
5	K6Ø		K61		K62		K63		K6Ø		K61							K61		K6Ø		K63		K62		K61		K6Ø
6	K6Ø		K61		K62		K63		K6Ø		K61		L72	K52	K52	LØ2		K61		K6Ø		K63		K62		K61		K6Ø
7	K6Ø		K61		K62		K63		K6Ø		K61		K62			K62		K61		K6Ø		K63		K62		K61		K6Ø
8	K6Ø		K61		K62		K63		K6Ø		K61		L12	K52	K52	L22		K61		K6Ø		K63		K62		K61		K6Ø
9	K6Ø		K61		K62		K63		K6Ø		K61							K61		K6Ø		K63		K62		K61		K6Ø
10	K6Ø		K61		K62		K63		K6Ø		L11	K51	K51	K51	K51	K51	K51	L21		K6Ø		K63		K62		K61		K6Ø
11	K6Ø		K61		K62		K63		K6Ø											K6Ø		K63		K62		K61		K6Ø
12	K6Ø		K61		K62		K63		L1Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	L2Ø		K63		K62		K61		K6Ø
13	K6Ø		K61		K62		K63															K63		K62		K61		K6Ø
14	K6Ø		K61		K62		L13	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	L23		K62		K61		K6Ø
15	K6Ø		K61		K62																			K62		K61		K6Ø
16	K6Ø		K61		L12	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	L22		K61		K6Ø
17	K6Ø		K61																							K61		K6Ø
18	K6Ø		L11	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	L21		K6Ø
19	K6Ø																											K6Ø
20	L1Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	L2Ø

3Dゲーム　ファミリーコンピュータ

```
5 Q=0:W=1:P=13:E=2:SPRITEON:CGSETW,W:DEFSPRITEQ,(Q,W,Q,Q,Q)="ピ゜フ゜ャォ":DEFSPRITEW,
(3,Q,Q,Q,Q)=CHR$(213):FORI=Q TOW:DEFSPRITEE+I,(W,Q,Q,Q,Q)=CHR$(209):DEFSPRITE4+I
,(W,W,Q,Q,Q)="ロ。[]":DEFSPRITE6+I,(W,W,Q,Q,Q)="ュョッカ゛":NEXT:PLAY"T1RO02:T1RO00":MI
=5
10 VIEW:FORI=Q TO3:PALETB I,P,48,P,P:NEXT:SC=Q:C=Q:LOCATEW,22:PRINT"SCORE":LOCAT
EW,23:PRINT"ファイター";:L=Q
15 X=120:T=Q:TX=Q:TY=Q:X1=124:Y1=75:X2=X1:Y2=Y1
20 Z1=RND(13)-6:Z2=RND(13)-6:D1=W:D2=W
25 S=STICK(Q):X=X+6*((S=E)-(S=W)):SPRITEQ,X,180:V=C:PALETB V,P,48,P,P:C=C-W:IFC<
0 C=3
30 PALETB C,P,48,P,E:IFX<25ORX>220SPRITEQ:BX=X:BY=180:GOTO93
33 IFT=Q THEN38
35 TY=TY-8:TX=TX-(TX-124)/9:SPRITEW,TX,TY:IFTY<120T=Q:SPRITEW
38 IFSTRIG(Q)=8ANDT=Q PLAY"C":TX=X+4:TY=180:T=W
40 SPRITEE:SPRITE4:SPRITE6:OND1 GOTO42,46,50
42 Y1=Y1+6:X1=X1+Z1:SPRITEE,X1,Y1:IFY1<110THEN55
44 D1=E:Z1=RND(17)-8:GOTO55
46 Y1=Y1+8:X1=X1+Z1:SPRITE4,X1,Y1:IFY1<145THEN55
48 D1=3:Z1=(RND(16)+W)*14:GOTO55
50 Y1=Y1+8:X1=X1-8*((Z1>X1)-(Z1<X1)):SPRITE6,X1,Y1:IFY1<190THEN55
52 D1=W:Z1=RND(13)-6:X1=124:Y1=75
55 IFL=Q THEN75
60 SPRITE3:SPRITE5:SPRITE7:OND2 GOTO62,66,70
62 Y2=Y2+6:X2=X2+Z2:SPRITE3,X2,Y2:IFY2<110THEN75
64 D2=E:Z2=RND(17)-8:GOTO75
66 Y2=Y2+8:X2=X2+Z2:SPRITE5,X2,Y2:IFY2<145THEN75
68 D2=3:Z2=(RND(16)+W)*14:GOTO75
70 Y2=Y2+8:X2=X2-8*((Z2>X2)-(Z2<X2)):SPRITE7,X2,Y2:IFY2<190THEN75
72 D2=W:Z2=RND(13)-6:X2=124:Y2=75
75 IFT=Q PAUSEW:GOTO85
78 IFABS(X1-TX+4)<8ANDABS(Y1-TY+4)<8SPRITE4:SPRITE6:SC=SC+10:BX=X1:BY=Y1:GOSUB95
:D1=W:Z1=RND(13)-6:X1=124:Y1=75:SPRITEW:T=Q
80 IFABS(X2-TX+4)<8ANDABS(Y2-TY+4)<8SPRITE5:SPRITE7:SC=SC+10:BX=X2:BY=Y2:GOSUB95
:D2=W:Z2=RND(13)-6:X2=124:Y2=75:SPRITEW:T=Q
85 IFABS(X1-X)<13ANDY1>179SPRITEQ:BX=X:BY=180:GOTO93
87 IFL=W ANDABS(X2-X)<13ANDY2>170SPRITEQ:BX=X:BY=180:GOTO93
90 GOTO25
93 MI=MI-W:GOSUB95:SPRITEW:IFMI<W THEN110
94 GOTO15
95 FORI=Q TO4:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I*2,W,20,Q,RND(4)):POSITIONI,BX,BY:NEXT:MOVEQ
,W,E,3,4:PLAY"CDED:GFD~":LOCATE9,22:PRINTSC;:LOCATE9,23:PRINTMI;
97 IFMOVE(Q)THEN97
99 ERAQ,W,E,3,4:IFSC>99L=W
105 RETURN
110 LOCATE15,22:PRINT"GAME OVER";:LOCATE15,23:PRINT"START KEY";
120 IFSTRIG(Q)=W RUN
130 GOTO120
```

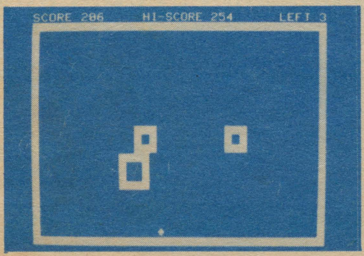


キャノンBOX & ドボンゲーム

FM－7/77/NEW 7

吉田秀明

キャノンBOX



ストーリー

気がついてみると、あなたは見知らぬ部屋にいました。そして、天井から大きな箱が落ちてくるではありませんか。つぶされないように逃げながら、銃で箱をこわしてください。

遊び方

RUNさせると、すぐにゲームが始まります。♠があなたです。箱が左上から放物線



を描いて落ちてきます。床まで〈ると、バウンドしてまた上がっていきます。壁に当たってもはねかえります。

♠は、1と3で左右に動き、銃はスペースキーで撃ちます。ただし、弾が空中にあるときは撃てません。

うまく命中すると、箱は分裂して小さくなります。そして、ある程度小さくなると消滅します。なお、なるべく上で当てたほうが高得点です。

箱をすべて消すと、1面終了です。面が進むと、消滅するときの箱の大きさが小さくなっていきます。また、3面ごとに、最初の箱が大きくなります。

♠は最初3人いて、3面進むごとに1人増えます。

箱の下敷きになると、1人減り、全員やられるとゲームオーバーです。リターンキーを押せば再ゲームができます。

プログラムについて

リストはそれほど長くありませんが、打ちこみミスのないように、注意して入力してください。

音はすべてBEEP命令で出しているので、FM-8でもプレイできます。FM-7を使っている人で物足りない人は、PLAY文やSOUND文をつけてみてください。

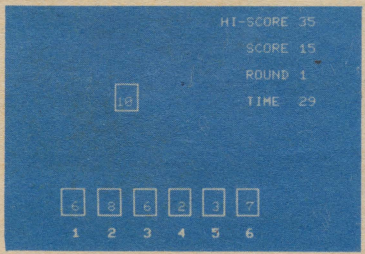
最後に

高得点を取るためのコツは、1つずつ確実に消していくことです。

ランダム性がないので、必勝パターンを見つけることができるかもしれません。

私は今のところ8面までいきました。

ドボンゲーム



遊び方

このゲームは、1分間以内にドボン（上がり）してスコアを競うもので、コンピュータと対戦するものではありません。

RUNさせると、画面下に手持ちのカードが3枚、左上には場のカード、右上にはスコアなどが表示されます。カードには1から13まであります。

場のカードと同じカードが、手持ちのカードのなかにあるとき、そのカードの下に出ている数字のキーを押すと、場に出すことができます。ただし、残り1枚のときや、おてつきのときは、逆に2枚増えてしまいます。場のカードは、ランダムに変化しますので、タイミングよくキーを押してください。

場のカードが10回変わるごとに、手持ちのカードが1枚増えます。カードが9枚を超えたり、タイムが0になるとゲームオーバーです。

ドボンについて

次のなかのどれかの数が、場の数と一致したとき、スペースキーを押せばドボン（上がり）できます。

①手持ちが1枚のとき、そのカードの数

②手持ちが2枚のとき、その2つの数の間で加、減、乗、除の計算をしてでた数

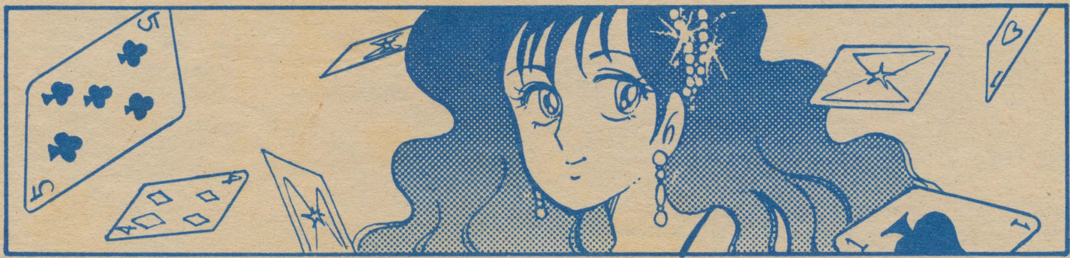
③手持ちが3枚以上のとき、全カードの総和

ドボンすると、面が変わって、場のカードが変わる速度が速くなります。しかし、おてつきすると、手持ちのカードが3枚も増えてしまいます。

テクニック

カードを出してからも、そのまま続けて出したり、ドボンしたりできます。また、ドボンは、すばやくするほうが高得点になります。

あなたもこのゲームで、実戦に役立つ反射神経を養いませんか!?



キャノンBOX FM-7/77/NEW7 ①

```
10 DEFINT A-Z
20 DIM X(10),Y(10),W(10),VX(10),VY(10)
30 SC=0:M=3:W0=3:W1=4
40 X=20:B=1:X(1)=2:Y(1)=8-W1:W(1)=W1:VX(1)=2:VY(1)=0:S=0
50 GOSUB 460
60 ' メイン
70 N=1
80 GOSUB 260
90 IF Y(N)+W(N)=23 THEN IF X(N)<=X AND X(N)+W(N)>=X THEN 550
100 IF S=1 THEN GOSUB 190:IF B=0 THEN 580
110 N=N+1:IF N<=B THEN 80
120 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 170
130 IF K$=" " THEN IF S=0 THEN S=1:TX=X:TY=22:GOTO 170
140 K=VAL(K$)
150 X=X+(K=3)*(X<36)-(K=1)*(X>3)
160 COLOR 1:LOCATE X-1,23:PRINT" ♠ ";
170 IF S=1 THEN GOSUB 190:IF B=0 THEN 580
180 GOTO 60
```

キャノンBOX FM-7/77/NEW7 ②

```
190 ' タマ
200 IF SCREEN(TX,TY)=135 THEN GOSUB 330:RETURN
210 LOCATE TX,TY:PRINT" ";
220 TY=TY-1
230 IF SCREEN(TX,TY)=135 THEN GOSUB 330:RETURN
240 COLOR 6:LOCATE TX,TY:PRINT"|";
250 RETURN
260 ' Box
270 IF X(N)+W(N)+VX(N)>37 OR X(N)+VX(N)<2 THEN VX(N)=-VX(N)
280 IF Y(N)+W(N)=23 THEN VY(N)=-VY(N) ELSE VY(N)=VY(N)+1
290 LINE(X(N),Y(N))-(X(N)+W(N),Y(N)+W(N))," ",,B
300 X(N)=X(N)+VX(N):Y(N)=Y(N)+VY(N)
310 LINE(X(N),Y(N))-(X(N)+W(N),Y(N)+W(N)),"■",6,B
320 RETURN
330 ' アタリ
340 S=0
350 IF TY<2 THEN RETURN
360 FOR I=1 TO B
370 IF X(I)<=TX AND X(I)+W(I)>=TX AND Y(I)<=TY AND Y(I)+W(I)>=TY THEN 390
380 NEXT:RETURN
390 BEEP:SC=SC+50-TY
400 COLOR 7:LOCATE 6,0:PRINTSC;
410 LINE(X(I),Y(I))-(X(I)+W(I),Y(I)+W(I))," ",,B
420 IF W(I)=WO THEN X(I)=X(B):Y(I)=Y(B):W(I)=W(B):VX(I)=VX(B):VY(I)=VY(B):B=B-1:
RETURN
430 W(I)=W(I)-1:Y(I)=Y(I)+1
440 IF B<10 THEN B=B+1:X(B)=X(I):Y(B)=Y(I):W(B)=W(I):VX(B)=-VX(I):VY(B)=VY(I)
450 RETURN
460 ' ガメン
470 WIDTH40,25:COLOR 7
480 LINE(1,1)-(38,24),"■",6,B
490 LOCATE 1,0:PRINT"SCORE";SC
500 LOCATE 15,0:PRINT"HI-SCORE";HI
510 LOCATE 33,0:PRINT"LEFT";M
520 COLOR 1:LOCATE X-1,23:PRINT" ♠ ";
530 LINE(X(1),Y(1))-(X(1)+W(1),Y(1)+W(1)),"■",6,B
540 RETURN
550 ' シボウ
560 M=M-1:IF M=0 THEN 610
570 GOTO 40
580 ' メン クリア
590 WO=WO-1:IF WO=0 THEN WO=3:W1=W1-(W1<6):M=M+1
600 GOTO 40
610 ' ゲーム オーバー
620 COLOR 7
630 LOCATE 15,9:PRINT"GAME OVER"
640 LOCATE 12,15:PRINT"HIT RETURN KEY"
650 IF HI<SC THEN HI=SC
660 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 30 ELSE 660
```

ドボンゲーム FM-7/77/NEW7 ①

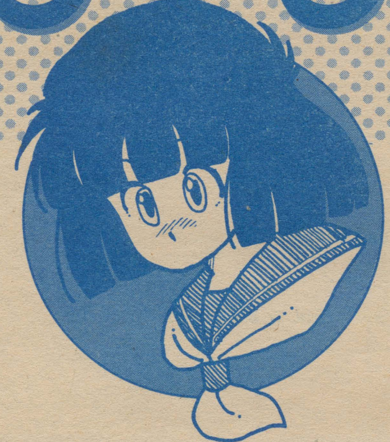
```
10 WIDTH 40,20:RANDOMIZE TIME/3:DEFINT A-Z
20 R=1:SC=0
30 CLS:COLOR 6
40 LOCATE 22,2:PRINT"HI-SCORE"H
50 LOCATE 25,4:PRINT"SCORE"SC
60 LOCATE 25,6:PRINT"ROUND"R
70 LOCATE 25,8:PRINT"TIME"
80 FOR I=1 TO 3
90 A(I)=INT(RND*13+1):GOSUB 540
100 NEXT
110 N=3:S=0:TIME$="00:00:00"
120 '----- MAIN ----
```






```
130 T=60-TIME:IF T<0 THEN 710
140 COLOR 6:LOCATE 30,8:PRINT T
150 C=INT(RND*13+1)
160 COLOR 4:LOCATE 10,8:PRINT USING"##";C
170 LINE(160,70)-(200,90),PSET,7,B
180 FOR J=1 TO 100-R*5
190 K$=INKEY$:K=VAL(K$)
200 IF K$=" " THEN 380
210 IF K=0 OR K>N THEN 240
220 IF A(K)=C AND N>1 THEN GOSUB 280 ELSE F=2:GOSUB 490
230 IF N>9 THEN 710
240 NEXT
250 S=S+1:IF S=10 THEN S=0:F=1:GOSUB 490:IF N>9 THEN 710
260 GOTO 130
270 '---- ｶｰﾄﾞ ﾍﾗｽ ----
280 BEEP
290 IF N=K THEN 330
300 FOR I=K TO N-1
310 A(I)=A(I+1):GOSUB 540
320 NEXT
330 LOCATE N*4,16:PRINT "  "
340 LOCATE N*4,18:PRINT "  "
350 LINE(N*64,150)-(N*64+40,170),PRESET,,B
360 N=N-1:SC=SC+5:GOSUB 590:RETURN
370 '---- ﾊﾝﾃｲ ----
380 P=A(1):Q=A(2)
390 ON N GOTO 410,420
400 FOR I=2 TO N:P=P+A(I):NEXT
410 IF P=C THEN 650 ELSE 470
420 IF P<Q THEN SWAP P,Q
430 IF P+Q=C THEN 650
440 IF P-Q=C THEN 650
450 IF P*Q=C THEN 650
460 IF P/Q=C THEN 650
470 F=3:GOSUB 490:GOTO 230
480 '---- ｶｰﾄﾞ ﾌﾔｽ ----
490 FOR I=N+1 TO N+F
500 IF I>9 THEN 520
510 A(I)=INT(RND*13+1):GOSUB 540
520 NEXT:N=N+F:RETURN
530 '---- ｶｰﾄﾞ ｶｸ ----
540 COLOR 5:LOCATE I*4,18:PRINT I;
550 COLOR 4:LOCATE I*4,16:PRINT USING"##";A(I);
560 LINE(I*64,150)-(I*64+40,170),PSET,7,B
570 BEEP 1:BEEP 0:RETURN
580 '---- SCORE ----
590 IF SC>H THEN H=SC
600 COLOR 6
610 LOCATE 30,2:PRINT H
620 LOCATE 30,4:PRINT SC
630 RETURN
640 '---- ﾄﾞﾎﾞﾝ ----
650 SC=SC+100-J+T:GOSUB 590
660 SYMBOL(0,100),"ﾄﾞﾎﾞﾝ",16,5,3
670 FOR I=1 TO 500:BEEP:NEXT
680 SYMBOL(0,100),"ﾄﾞﾎﾞﾝ",16,5,0
690 R=R+1:GOTO 30
700 '---- END ----
710 BEEP 1:FOR J=1 TO 1000:NEXT:BEEP 0
720 SYMBOL(0,100),"GAMEOVER",10,5,2
730 COLOR 7:LOCATE 15,19:PRINT"REPLAY[Y/N]";
740 K=INSTR("YyﾝNnﾐ",INPUT$(1))
750 IF K<4 THEN IF K>0 THEN 20 ELSE 740
```

びーぴんぐルーム



このコーナーではみなさんが発見したゲーム必勝法はもちろん、そのほかゲームにまつわるさまざまな話題やできごと、イラストなど、なんでも募集しています。

★ドルアーガの塔

やあやあ、先月からこのコーナーの担当としてBEEPに登場した千葉県のエイリアンこと富嶽弥七です。今月はびーぴんぐルームのトップになっちゃってもう感激だよ。本当ならボクの顔写真も載せるはずだったんだけどね、どういうわけかハズされちゃったんだ。理由を聞いたら「BEEPが売れなくなるからだ」だってさ。(グサッ)

ところで、前回は読者ハガキも少なかったんで、30階までの宝の出し方などやったんだけれど、今月は千通くらい便りがきているんで、詳しい宝の出し方は芋吉さんに任せることにして、それらハガキの紹介をすることにしよう。

それじゃ、ドルアーガQ&A、いってみよう。

Q1・59階でカギを取りドアに入るとミスのメロディーが流れて11階とか14階にもどされてしまいます。どーすりゃいいんですか。(兵庫県・Mr.プーくん)

A1・ほかにも何人かが同じ質問があったけれど、いまひとつ修業がたりないネ。この階では、ドルアーガがいろいろな怪物に変身しているんだ。ハイパーナイト→ウィザード→クオックス→ドルアーガと次々と化身を倒さなきゃだめなんだ。詳しくは芋吉さんのページを参考にしてほしい。

Q2・59階で本物の分身ウィザードの見分け方を教えてください(名ナシくん)

A2・うーん! 見分け方はないといってもいいんじゃないかなあ。そう、ランダムなんだ。

Q3 26階でハイパーガントレットを取ったら剣が抜けなくなってしまいました。どうすれば剣が使えるようになりますか?(群馬県・高橋勝彦くん)

A3・いやー、ざんねんだねえ。この場合ハイパーガントレット、ハイパーシールド、ハイパーヘルメットなどはその前の階、つまり25階で天秤(バランス)を取らないと逆に呪いがかかってしまうんだ。たとえば、ギルが弱くなったりスライムさえも殺せなくなるなど……。

まだまだ紹介したいハガキはたくさんあるけれど、今回はこのへんで。最後に手紙をくれた読者のお名前を載せておこう(以下敬称略)。

鹿児島県・SHINJI・K/大阪市・藤井浩/徳島県・岩朝誉史/神奈川県・伊藤勉/徳島県・岸本光司/熊本県・ドルアーガ/神奈川県・若杉理喜雄/北海道・山田正人/東京都・小籔光佳/静岡県・ミスターK/大阪府・山下二郎/埼玉県・紺野治幸/広島県・日高広道/北海道・稲崎博幸/ほか多数

★スターフォース

やあ、おはよう?(ただ今午前5時)まだちょっと眠いけどゲームのためならなんでもやっちゃうこのSHOTAN、じつは毎朝早起きして、ラジオ体操ならぬ指先のハイスコア体操をやっているんだ。これで毎日好調にゲームができるっていうわけだ。スコアが近ごろ伸び悩んでいるBEEPER諸君も、ぜひ一度試してみてはいかがかな!?

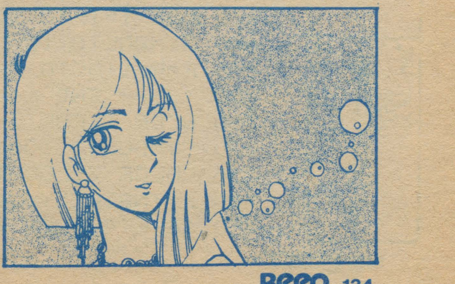
ところで、今月もスターフォース係にはどっさりとお便りが来ていたよ。ひと通り目を通すだけで、ほんと苦労したなあ。でも送ってくれたみなさん、ありがとう。

じゃ、早速お便りを紹介していこうかな。

トップバッターは匿名希望のドラゴンスープレックスくん。彼はファミコン版で1千万点を狙って999万9900点までいったそうだ。そして1千万点出したその瞬間、なんとスコア表示には900万100点と表示されたそうな。7ケタ目があるのかどうか、ボクも気になってはいたんだけど……、せめて1千万点出したら「おめでとう！1千万点おめでとう!!」(ⒸEXED EXES)みたいなメッセージでも入れといてほしかったな。まあ、メモリがめいっぱいならしかたないけど。

それから、愛知県は江南市の安楽くん。影踏みのやり方についてはBEEP9月号を参考にしよう。

つづいて愛知県の杉田一真くん。「ボーナスを出して報告した人の名前をBEEPに載せてほしいなあ」という意見にも応えてあげたいけれど、全員分しっかりと載せられるほど十分なスペースがないんだよ。かんべんしてくれたまえ。



次にセガ版について、以前ケラの出現確率を送ってきた人がいたけど、じつはあれにも一定の法則があったのだ。百の位が1、2なら左端、3、4なら左から2番目、…という具合だ(静岡県・磯江貴浩くん)。ファミコン版なら9は左端だ(椛沢和重くんほか)。

という具合で今月までスターフォースのコーナーを設けてきたわけだけど、これまでの情報をまとめてみれば謎もほぼ解明されたんじゃないかな。スターフォース人気はまだまだつづきそうだけれど、このコーナーひとまず今回で終了ということにします。最後にハガキをくれた人の名前を掲載しよう(以下敬称略)。

秋田県・斉藤歩/静岡県・小泉治/東京都・郡司隆/大阪府・柏原薫/神奈川県・小島一広/福井県・宇多由晃/京都府・三本木綾一/岩手県・高橋秀記/群馬県・井上佳男/青森県・岡村慎司/広島県・新本将之/ほか多数

読者が選ぶ テレホビーゲームBEST10

総数16492

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	4	ドルアーガの塔	7247
2	1	スターフォース(ファミコン)	2180
3	2	スパルタンX	1635
4	3	ゼビウス	735
5	6	サッカー	291
6	26	ピットフォールⅡ	284
7	7	フラッピー	245
8	13	スターフォース(セガ)	214
9	5	忍者くん	209
10	14	レッキングクルー	179

読者が選ぶ ビデオゲームBEST10

総数16343

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	戦場の狼	1911
2	2	ドラゴンバスター	1837
3	7	グラディウス	989
4	4	スターフォース	888
5	10	ドルアーガの塔	833
6	5	ゼビウス	820
7	—	いっき	678
8	6	スパルタンX	649
9	3	メトロクロス	633
10	9	1942	552

読者が選ぶ パソコンゲームBEST10

総数15581

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	ハイドライド	3819
2	2	ザ・ブラックオニキス	1094
3	9	テグザー	1001
4	6	ウイングマン	804
5	4	ロードランナー	674
6	7	野球狂	598
7	3	ゼビウス	549
8	5	ファンタジアン	510
9	10	ザ・キャッスル	284
10	8	イー・アル・カンフー	280

※この集計は、9月号愛読者カードでの得票数によるものです。

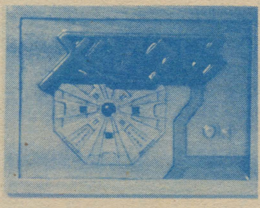
木製アンドアとアルミ製カベ飾り

●ナムコのオリジナルグッズにゼビウスのものがないので自分で作った力作を紹介します。「木製アンドア」は、学校で美術の時間に作ったもので、本当は箱になっているんですが、写真に写っているのはそのフタの部分です。

▼両方ともたいへんよくできていて㊥一同びっくりしました。また新作ができたら送ってね！



▲アルミ製カベ飾り


▲木製アンドア


◀京都府／岩崎こうたろうくん


◀静岡県／川井強士くん


◀宮城県／庄子聡くん


◀兵庫県／八馬以久郎くん



◀愛媛県／ギルガメッシュ王子

メガ・オービス通信

こんにちは、地縁土です。先日、待望のメガ・オービス友の会じゃなくて、ルーメン・パーティ入隊説明会を開きました。残念ながら予想の5人をはるかに1人下回る4人しか参加者がおらず、名前倒れになってしまいました。当日配布した資料をご希望の方に差し上げます。今すぐお便り下さい。

テレホビー族のひ★ろ★ば

スパルタンX

●スパルタンXでバグを見つけたっ！ ナイフ男を無敵にする方法です。ナイフ男が前に来たら、ナイフをよけながら近づきます。このとき何もしないと逃げるので、つかみ男をやっつけながら行きます。棒術使いの後ろにナイフ男が行ったら、ナイフに気をつけて棒術使いを倒します。こうしてナイフ男を一番奥まで追いつめてトーマスをナイフ男にぴったりくっつけると、ナイフ男はいくらやってもパンチやキックをすりぬけます。

（静岡県・高橋達也・13歳）

●スパルタンXで不思議な現象が起こりました。5階で[5]の柱からミスターXのいる[6]の柱までは何も敵が来ないということは、知っていると思いますが、そこでトーマスが走りながら連続で2～3回飛びげりをすると、なんとトーマスの頭上にもうひとつ頭が現れるということがたびたびありました。これは何か確実な出し方があるのでしょうか？ 誰か教えてください。

（神奈川県・関水理人）

●ミスターXに楽勝できる方法を発見しました。まずミスターXのいる5階まで来て、ミスターXと1対1になります。そして足ばらいを連続してやります。するとミスターXがひとりでに足ばらいしているところに入ってきてくれます。そしてミスターXに楽勝できるというわけです。

（石川県・森野純司・14歳）

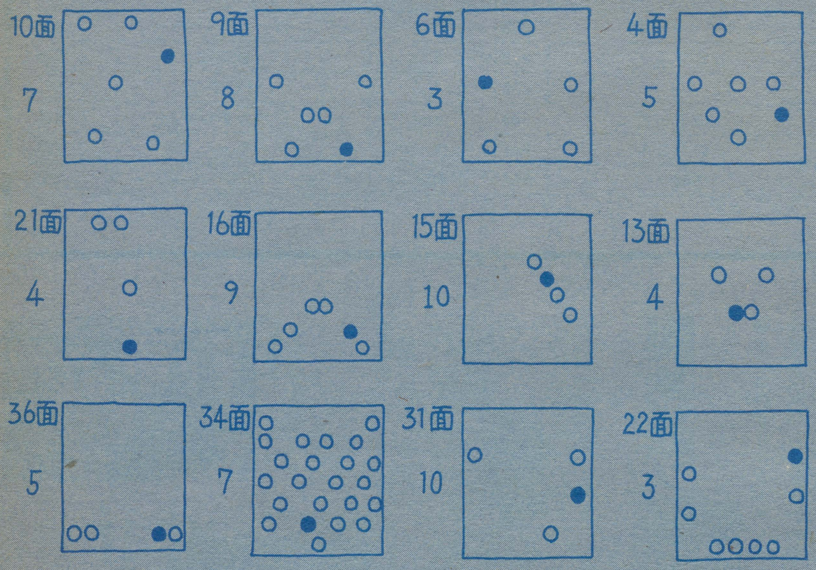
▼松戸市のトーマス君、兵庫県の朝野進一郎君、広島県の木曽彰君、東京都のBでも4階までは行くWXY君からも報告がありました。

●スパルタンXで隠れテクを見つけました。まず始まったら普通にその階のボスを倒します。そしてすぐ引き返し、1の柱のところの端まで行き、次にまた6の柱のほうに行って階段のところまでいくと、自分の残りの体力×1000点の得点になります。僕はこの技で1階で6万点を超えました。はっきり言って時間とのたたかいです。

（熊本県・おい豪ちゃん）

●スパルタンXでバグ発見。2階のボス、ブーメラン使いがブーメランを投げると同時に、ブーメラン使いのふところにもぐりこみ、ぴったりくっつくと、ブーメランが飛ん

できても当たらない。また、ブーメランを投げようとするとき少しバックすると、ブーメランの音はするのに姿がない透明ブーメランになる。このとき敵はスキだらけになるので確実に倒せる。
（奈良県・高橋満）
▼岡山県の横田守君も同じ報告をしてくれました。
●僕はなんと、あのファミコンのスパルタンXで不思議な体験をしたのです。ある日、何げなくカセットをセットし、スイッチを入れてスタートボタンを押したところ、始まらなかったので再度ボタンを押すと、やっとスタートしました。ところが、画面の上方の「TOP」と書いてある部分が「FFFFE」となっており、それどころかスコアがいきなり60万点以上と表示され、それと同時にプレイヤーが1人増えました。何が何だかわからないままやり終えると、なんとスコアは87万点以上でした。いったい何があったのでしょう？ とっさのことだったので自分でもよくわかりませんでした。誰かこの不思議な出来事を体験したことのある人はいませんか？
（埼玉県・大塚正修・14歳）
●ファミコンのスパルタンXに隠れボーナスがあった。12、24など12の倍数人目のつかみ男をジャンプキックでやっつけると、5000点入る。それからもうひとつ。5階の五と六の柱の間のところでジャンプを繰り返すと、トーマス



のからだの一部がそこの壁に残る。
（東京都・ナマコ）
▼その他同様のハガキが多数ありました。

レッキングクルー

●レッキングクルーには隠れキャラがあることは、もう知ってるよね。知らない人のためにキャラを紹介すると次のとおりです。

黄金のハンマー　3200点
ネコ（？）　3200点
サンタクロース　1600点
ブタ　800点

この隠れキャラを取ると、それぞれ書いたような点数が加算されるのですが、黄金のハンマーには打ち出の小槌ともいうべきパワーが秘められているのでした。黄金のハンマーを知らずしてレッキングクルーをすることは、クリープを入れないコーヒーのようなものでしょう（古いなー）。黄金のハンマーを取ると①マリオが速く動けるようになる。②どの壁も1発で破壊できる。③ハンマーを振りながら1マス分の空中移動ができる。④ハンマーで打つだけでブラッキーを落とすことができる。

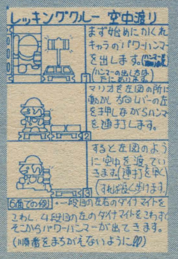
さて隠れキャラはどの面にあるかというと、ダイナマイトが3個以上ある面にあります。そして、そのダイナマイトのうちの1つに隠されています。しかし隠れキャラを出すためには、そのダイナマイトが、その面で3番目に爆破されるようにしなければなりません。さらに重要なことに、どのキャラが出現するかは、そのダイナマイトを爆破するのに何回ハンマーを振ったかによります。ハンマーを振るのは、壁を破壊するのでも、空振りでもかまいません。

これからは具体例で説明します。4面のダイナマイトの配置図を見てください。黒いのが3番目に壊すダイナマイトです。今、1、2の順にダイナマイトを壊すと、黒が3番目に壊れ、ブタが出現します。この場合ハンマーを振った回数は2です。2のダイナマイトを壊す前に左側で1回空振りしてから爆破すると、ネコが出ます。ハンマーを振った回数は3です。このようにハンマーを振った回数によりキャラが変わっていきます。この変化は規則的で、どの面にも共通です。4面では黄金ハンマーを出すのには、黒ダイナマイトが3番目に壊すダイナマイトであり、かつハンマーを5回振って壊すようにすればいいわけです。キャラの変化は、ハンマー→サンタ→ブタ→ネコ→サンタ→ブタ→ネコ→ブタ→（最初のハンマーにもどる）の繰り返しになっていますから、5回振るというのは最低の回数で、13回や21回でもいいわけです。

以下、隠れキャラのあるダイナマイト（黒丸……3番目に破壊すること）と黄金のハンマーを出すのに必要なハンマー振りの回数（これに8の倍数をたした回数でも有効）を書いておきます。なおこれ以外の隠れキャラを発見した人はBEEPまで送ってください。

P.S.隠れキャラのあるダイナマイトが図のようなときにダイナマイトを動かして（下の支柱を打って落として）破壊すると、キャラは出ません。
（大分県・むじゅん&だそく）





エレベーターアクション

●いちばん下に行き、1階とB1の間でエレベーターが下りる瞬間右にレバーを倒し、ジャンプボタンを押す。すると行けないはずのB1の反対側に行くことができる。その場所で待っていると、B1の下から敵が出現するのである。そしてジャンプするとB1の半階段上にのぼれる。あまり動くと死ぬこともあります。エレベーターがB1に来たら左へ行くと1面クリアとなります。2面、3面でも同じようにできます。
（愛知県・前田竜一）
▼愛知県のてないてこらこらティティッティティ君、三木敏治君からも同様の報告あり。
●ファミコンのエレベーターアクションでワープができる。まず一度も死なずに15階まで行って左はしのエレベーターの天井の上に乗る。そしてロープの左側に乗って、エレベーターが下がったときジャンプしたり座ったりして暴れたら、いきなり屋上までワープした（下へ行く場合もある）。すると車が止まっていて、中からガードマンが出てきて殺されてしまった（成功率10%）。
（神奈川県・H中の丸出し男）
▼埼玉県の寺岡信晴君も報告してくれました。

ジッピーレース

●ファミコンのジッピーレースで、1台の車に集中して、追いこす・追いこされる・追いこす・追いこされる……を繰り返せば、スコア大幅アップ間違いなし。
（東京都・中兼達朗）
●AとBのボタンを両方いっしょに押すと他の車も自分と同じ速さになります（つまり、相手と自分の距離がちぢまらない）。これでカーブ道もらくらく！ ただし250ccでしか使えません。それから

ハイウエーでは、右のギリギリまで寄ると、車に当たらずに走れます。
（愛知県・大橋達裕）
▼兵庫県の田渕修平君、大阪府の神山剛憲君、愛知県の酒井宏君、三重県の市川晴久君＆功盛君兄弟、石川県の大家浩一朗君からも同内容の報告を受けています。

アストロロボ・ササ

●先日やっと「ササ」を買いました。隠れワザとかでなく、ただ「ササ」の自慢をしたいだけですが聞いてください。僕がびっくりしたのは、ポーズ機能です。他のゲームは単純なチャイムの音でポーズされるのですが、「ササ」の場合、音だけでなく音楽が流れるのです。これには歌がついていて、説明書に書いてあります。5500円だけのことはあるぜっ！
（石川県・イー・アル・カンジュース）
●アストロロボ・ササで、8、9面に出てくるレンガを5コ撃つと、レンガが消えて500と出るが、スコアのほうは1000点上がっているよ。
（香川県・田渕淳二）

サッカー

●9月号に載っていた山口県の織田拓伸クンのシュートのとり方を教えます。まず相手のコーナーキックになり、絶体絶命になったとします。相手はコーナーキックからシュートをうってきて1点を狙うでしょう。そこで相手の選手のシュートと同時に、コントローラーの右斜め上を押してキーパーを自分のゴールの中に入れ、すかさず上を押してキーパーを上へダッシュさせます。するとゴールポスト横でボールをキャッチします。これはタイミングをまちがえなければ60〜70%の確率で成功します。
（神奈川県・関水理人）
●ぼくはファミコンサッカーを2人でやるときの必殺シュートを発見しました。その名も「見えないシュート」です。やり方は、センターサークルの画面からドリブルで相手ゴールのほうにまっすぐ進み、相手ゴールを映す画面が出る前にシュートを打つのです。画面が変わるときボールはほとんど見えなくなり、3回に2回の割合で決まります。
　ただしボールのスピードが5のときにしかできません。コンピュータの5のときもけっこう効果的です。ぜひやってみよう。
（北海道・GBRはどこの国？）

バルーンファイト

●僕たち（2PLAYERでやりました）は、バルーンファイトで100万点を超えました！　しかも100面を超したのです。時間は約1時間、100万点を超すと、TOPは100万点を超す前のスコアにもどり、面数は100面を超すとA0、A1、A2……と表示されます。
　ついでにテクニック。敵の風船を割ったとき、Bボタンを1回押すとあまりはねとばされません（タイミングが難しいのであしからず）。
　ちなみに僕のスコアは167万3950点。いっしょにプレイした友人高山は179万8900点もいきました。
（大阪府・山下康之）

フロントライン

●フロントラインのバグを発見したのでお教えしましょう。最後の場面で、基地の砲台と相討ちになると、その次のときに基地の砲台が後ろに下がります。
（青森県・山上智）
▼神奈川県の橋本忍君と府川武史君からも報告あり。

ロードファイター

●ファミコン版ロードファイターで、トラックの亡霊が！　コース4の最初のトラックが来たら、ローアクセルを押したりはなしたりして、画面からトラックが消えないようにする。少しすると工事現場が来て、トラックがぶつかり爆発するが、そのあと、トラックがいないのに轟音が鳴り響いている。ロードファイターが爆発したり、もう1台トラックが来ると、恨みは晴れ、音がやむ。
（北海道・松井智男）
●8月号でロードファイターをノーミスで行くとコナミマンに会える、ただし第1・第3コース、とありましたが、第4コースでコナミマンを確認しました。
（名古屋市・上野淳）

ドアドア

●ファミコンのドアドアで、0面から25面にワープする裏ワザを発見。0面で、ABボタンを押したまま爆弾に体当たりする。すると爆発して、次は25面から始まる。爆弾は最初からは出てこないので、出るまでナメゴンをドアに入れないでがんばろう。
（滋賀県・丸岡助和）
▼東京都のチュン君、北海道の中西裕樹君からも報告あり。

スーパーアラビアン

●ファミコンのスーパー・アラビアンで、画面の両端で壁に向かってジャンプすることにより、ワープが可能です。ただし、2面では無理。
（山口県・峯畑明夫）
▼岡山の大月邦弘君、埼玉の井上充君、岐阜の石黒義浩君からも同様の報告あり。
●スーパーアラビアンで、発見！　いつものようにゲームを始めて、最初に1歩も動かずにジャンプまたはキックボタンを押すと、あれ？　自分が消えてへんな物が……。
（三重県・伊藤尚）

麻雀

●ファミコンの2人用麻雀で、スタートボタンとリセットボタンの両方を押しておきます。次にリセットボタンをはなすと、なんと国士無双が半分できている！　これで自分の友達は国士無双をやってしまった。ただし、できないことも多い。
（岐阜県・川合桂　17歳）
●セガのホーム麻雀でバグ、というよりイカサマを発見！　それは相手があるはずのないパイを持っていたのである。たとえば中がカンされて4枚出ているからもう中はないはずなのに、中を捨てたりするのである。カンされた中は4枚のうち2枚ふせてあるから、表示してある中は3枚。だからコンピュータとしては良いと思っているのであろうか（イカサマは指詰めやでー）。
（愛知県・FCあるがSGが好き）

アイスクライマー

●アイスクライマーで裏ワザ発見。ふつう、1つのフロアにいると、クマが出てきて1段下げますが、クマがフロアを下げようとしたときに、クマのいるフロアにタイミングよく乗ると、クマがジャンプした格好で動かなくなる。そのあと、そのフロアにいてもクマが出てこないので、点をたくさんとれます。
（奈良県・高橋満）

マリオブラザーズ

●①まず、ハエさんを2匹続けさせる（ぎりぎりくらい近づかせる）。②次に土管の前でハエさんと体当たりする。③このとき、無理に飛びだしたりせず、タイミングが合うまで待つ。④そうすると、あれれ〜、ハエが止まってしまった。名付けて「ハエの金縛りの術」。
（群馬県・平野義行・14歳）

ギャラガ

●9月号に、ファミコン版ギャラガであることをすると、「HERO」という文字がスコアの下に出る、と載っていましたが、1000万点になるとスコアが0に戻り、下に「HERO＝A」と出ます。
（石川県・米沢宏志）

フィールドコンバット

●フィールドコンバットでおもしろい得点術を発見！　まず、ディオロフをミサイルで撃って爆発させる。ここで出たスコアの千の位か百の位、どちらかにミサイルを撃てば1000点がもらえる。ずっと当てても消えないから、何回もやれば、何回も1000点がもらえるわけ。味方がつかまってるときも、同じこと

ができるよ！
（石川県・藤本健一・16歳）
▼熊本の浜田浩二君からも報告がありました。

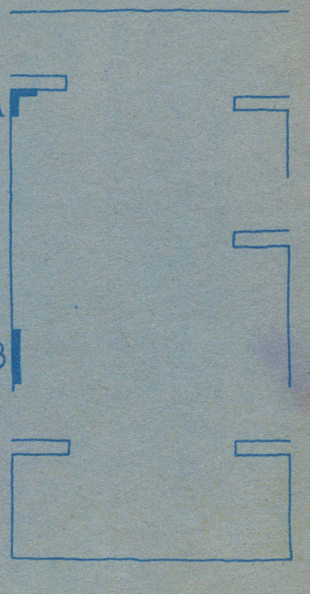
ドラゴン・ワン

●僕はセガのドラゴン・ワンでヒップアタックをやった。僕が動かしているワンが門弟にはさまれたとき、僕は左にいる門弟にジャンプキックをした。そのとき、後ろにいる門弟にヒップアタックができた！　しかしできたのは1回だけ。僕はもう1回やってみようと思っている。セガを持っている人はチャレンジしてみないか!?
（川崎市・佐藤理・11歳）

●ドラゴン・ワンの裏ワザ、必殺壁入り。始めからある壁に飛びげりを何回かすると、ワンは体半分壁にめりこむ。そうすると壁の向こう側の敵を倒せます。もちろんナイフもけれます。ただし右側からだとなりにくいので、できれば左側から飛びげりを。これはタイミングが問題です。
（大阪府・山本健次・14歳）

ピットフォールII

●セガのピットフォールIIでバグ発見！　風船の面の左上の崖（がけ）のすぐ下（A）で風船を割ります。ハリーは落ちていきますが、そのときレバーを左に倒しておくと少しずつ左に寄っていきます。そして壁にふれたと思ったとき（B）いきなりトロッコの面に変わります。それはなんと壁を通り抜けていたのです。成功率100%。一度試してみよう。
（大阪府・加藤正人）



▼中標津町の二口周史君からも報告がありました。

コンゴボンゴ

●セガのコンゴボンゴで、ラウンド2の山のシーンのとき、橋が切れているところで左上にレバーを倒してジャンプすると、左上の階段のところに登れます。沼のシーンでは、左上の島のところで上へ行き、沼のギリギリのところまでレバーを倒したままジャンプ！するとゴリラのいる島まで行けるので、ゴリラの横まで行って下に行くと、ボーナス点が高いままクリアできます。
（三重県・奥野耕太）

新入社員とおる君

●セガの新入社員とおる君で、レストランから外に出るときにタコを持って出ると、ほとんど確率は低いが、とおる君がドアを通りぬける!?
（川越市・小森貴裕）

モナコGP

●セガさん、モナコGPで99万9999点出しました。このゲームを買って8ヵ月以上、ラストの感動的なメッセージ、下で待機している車なども記憶に残っています。
なお、協力者は3名（藤川浩一君、森晃一君、大西昭男君）。先の2人は、疲れたりすると交代、大西君は危険がせまったときのストップボタン押しでした（写真撮り忘れてスイマセン。3時間以上かかりました）。
（香川県・森武司）

シンドバットミステリー

●なんと、9月号のシンドバッドミステリーのワープゾーンがもう1つあったのだ。左上の階段でレバーを左へ（ここが9月号と違う）動かすと、なんと右の緑色の野原に出てしまうのだ。すごいワザだ。SC、FMばんざい。
（千葉市・鈴鹿順一・14歳）
▼江戸川区の神田豪君からも報告がありました。

●シンドバッドミステリーの死なない必勝法！　まずリセットボタンを押してスタート。右手前の階段のところへ行きます。そしてレバーを右に倒してそのままにしておくと、女やガイコツが来てもただ通るだけで死にません！　ただし1面だけです。
（山梨県・福本弘）

ネビュラ

●スーパーカセットビジョンネビュラでのハイテクです。ネビュラメインブロックで、3体目のコマンドストーンのコンピュータルーム一番上を残して、しばらく弾をかわして飛びます。すると画面右からプロボットが2機出現するので、コマンドストーンを沈めてから自機をプロボットにぶつけると、火をふきながらクリアしてボーナスが入ります。また、パッケージの新しくなったのでやると、画面に「ラッキー」と出ます。
（北九州市・出口広明）

ルパン三世

●ルパン三世で、ルパンが洞穴の中にあるトランポリンにぴったりくっついていると、追ってきていた警官はルパンをジャンプしてどんどん先へ行ってしまいます。そしたら今度は君が警官を追う番だ!?
（東京都・豊島雄一）

サークル紹介

★H・C・C＋1
当クラブでは、ファミコンを中心にゲーム大会などの企画をたてています。現在会員は2名です。120円分の切手を同封のうえ、下記まで。〒590-01　大阪府堺市原山台

★GAME-7
当クラブはFM-7（NEW7）のゲーム狂を募集します。活動内容は会誌の発行、ソフト情報の交換などです。詳しくは60円切手同封のうえ、下記まで。〒396-02　長野県上伊那郡高遠町東高遠2-90-4　高橋優

★XCK会員再募集
ビープ9月号で募集したところ好評だったので、再募集します。X1（テープ）ユーザーで近畿地方の方、楽しくやっていきましょう。50名ぐらいのクラブを目標にしています。詳しくは60円切手同封のうえ、下記まで。〒590　大阪府堺市中安井町1-4-1-707号　山本賢一「XCK」係。

★NCTファミコン会
当クラブはファミコンを中心に活動するクラブです。会誌を2ヵ月に1回、新聞を毎月1回発行し、年に2回大きなゲーム大会をやっています。会員には必ず何か1つバグを書いてほしいと思います。60円切手を同封して下記まで。〒643　和歌山県有田郡広川町和田2-2　西村真佐夫。

★〝会員制なし、会費なし、入会金なし〟と三拍子そろったX1サークル「APX」では、共に活動する仲間を募（つの）っています。内容としては、2～3ヵ月に1度、ソフトベースでの仲間の作品紹介、発行物においての情報交換などが主流です。興味のある方は、往復ハガキまたは60円切手同封のうえ連絡をお願いします。〒064　札幌市中央区南14条西6丁目MS龍苑103「X1サークル・APX」会田一矢。

★P&Vクラブ
わがP&Vクラブでは常時会員募集中です。活動内容は、パソコンゲームからビデオゲームまで。もちろんファミコンもやってます。P&Vマガジン発行。詳しいことは60円切手同封で下記まで。〒674　明石市大久保町山手台2-160-14-677　新田茂。

★PCサークル会員募集
PCサークルは、PCを持っている人たちのためのサークルです。月1回の会報の発行、いろいろな特典など楽しい会にしたいと考えています。入会希望者は、住所、氏名、年齢、使用機種を記入のうえ、60円切手1枚同封で下記まで。〒392　長野県諏訪市諏訪郵便局止　PCサークル

★「えでぃっこCLUB」と

いう小学生を対象としたクラブの会員を募集中です。活動内容は、ロードランナーのエディットを利用して会員で楽しむという簡単なもの。入会希望者は、往復ハガキに住所、氏名、年齢を書いて下記まで。
〒272 千葉県市川市国府台1-10-30 藤田政彦

★ファミコンF.C.あばきの会

毎月会報の発行、300円で40ページです。会員は150人ほどで、9～20才まで。前回も登場しましたが、連絡がうまくとれてない方、もう一度、スミマセンが文句の連絡を。他の会との合併でさらに強力になった僕らをよろしく。詳しくは60円切手同封で、〒811-31 福岡県粕屋郡古賀町筵内749 吉村敏昭B②係まで。

★CMD-2

対象機種PC-8001mkII、FM-7およびPC-88。毎月10日に16Pくらいで、マンガ、マイコン半分ずつの会報を発行しています。PC系DISKユーザー歓迎。60円切手同封で連絡ください。
〒849-11 佐賀県杵島郡白石町築切1-3-5 堤修。

★X1 as No.1クラブ発足。

X1ユーザー対象のクラブです。現在会員14名で、ディスクユーザー中心に運営を行っています。連絡は往復ハガキで。電話可。
〒270-01 千葉県流山市西初石4-14-11-56 TEL0471-52-7678 伊部達哉。

★VGインフォメーション

当クラブは、ビデオゲームを中心としたほんとに楽しめるクラブです。入会してみよーかな？ という人、詳しくは、〒451 愛知県名古屋市西区児玉1-4-14 松永茂まで!!

★FM CLUB

わがクラブでは会員を募集しています。内容は月1回の会誌の発行や、ソフト情報交換などです。詳しくは下記まで。〒460 愛知県名古屋市中区千代田3-32-21 榊原博。

★「O・C」クラブ会員募集

本会はMSXユーザーのためのクラブです。活動内容はソフトの情報交換です。興味のある人は誰でもOK。入会案内書は60円切手同封のうえ、〒882 宮崎県延岡市富美山町568-6 節賀雄一まで。

★THE・FAMI-CON

ファミコンにもえている人、このザ・ファミコンの会に入りませんか。ソフトの情報交換をしましょう。まずは往復ハガキで下記まで。
〒229 神奈川県相模原市大島2736 斉藤正孝。

★X1友の会

X1シリーズを持っている方を対象に会員を募集します。内容はソフトの情報交換です。詳しくは60円切手同封で下記まで。〒625 京都府舞鶴市余部上354-3 永田一雄。

★ファミコンクラブ『終着駅』



当クラブでは、ファミコン大好き少年少女を募集しています。活動内容は、情報交換、会誌の発行などです。会費はなし。詳しくは、〒794 愛媛県今治市四村1-9-15 門田邦彦まで。

★SOVC

SC-3000、SG-1000ユーザーの方、SOVCに入りませんか。当会は発足してすでに半年、会員も20名おります。我こそは、と思う方は60円切手同封のうえ、下記まで。〒227 神奈川県横浜市緑区市ヶ尾町1159-20 稲沢方SOVC編集部。

★F・C・Lサークル

当サークルは、ファミコンユーザーの会で、月に1回会誌「ファミコンランド」を発行。入会希望の方は60円切手同封のうえ、下記まで。
〒187 東京都小平市小川町1-79-13 目太郎「F・C・Lサークル」

★ファミコン"85"の会会員募集

会員はまだ少ないのですが新カセット情報、バグ、必勝法などを載せた会誌を出す予定。入会金100円、月会費150円です。ヨロシク。
〒771-17 徳島県阿波郡阿波町字寺サコ5-1 阿波郵便局止 ファミコン"85"の会係。

★C.C.N.会員募集!

FM-7系、PC-88系、PC-60mkII、X1系の会員を募集します。現在会員35名。月1回の会誌には、ゲームテク講座など満載。60円切手同封で、〒852 長崎県長崎市江里町1-11 中村方「C.C.N.事業部」まで。入会金はいらないよ!

★X1、ファミコンのクラブを作りました。まだ会員4人のできたてのクラブです。月1回会誌発行の予定で、内容はGAMEからBASICまで。入会希望の人は、機種と持っているソフト、クラブの名前も考えて、60円切手同封のうえ、〒213 神奈川県川崎市高津区下作延434 岩城豊まで。

★地獄の笑人の店

当クラブでは会員を募集しています。PC-88とX1のみです。入会条件は①PCの場合5FDのみ②長い間文通できる人です。とくに年齢制限はありません。活動内容はおもに会誌の発行、ソフトの情報交換などです。詳しくはPCかX1か明記のうえ、60円切手同封で下記まで。
〒340 埼玉県八潮市南後谷549-7 山元丈嗣「地獄の笑人の店」

★FCG会員募集

当会では月1回ファミコンのミニコミ誌を発行しています。現在5号まであり、1部400円。会員は50～60名です。詳しくは往復ハガキかTELで下記まで。
〒705 岡山県備前市伊部25-1 難波誠 TEL08696-4-3743

★ENJOY

当クラブではファミコンの熱狂的ファンを募集しています。内容は月1回の会誌発行や、情報交換など。月会費は100円です。詳しくは60円切手同封のうえ、下記まで。
〒840 佐賀県佐賀市高木瀬町東高木773-2 久恒力也。

★X1ユーザーズクラブ(仮名)では現在会員募集中です。X1シリーズを持っている方なら、どなたでもOK。会誌の発行を中心にソフト情報や、チャレンジBASICなどを予定しています。入会希望者は往復ハガキで下記まで。
〒371 群馬県前橋市本町2-9-9 相沢忠之。

★CRISP会員募集中!

活動内容は、コンピュータゲーム、ファミコンなどの情報交換や会誌の発行です。入会希望の方は500円を同封のうえ、下記まで。
〒259-01 神奈川県中郡二宮町二宮1468-6 長島茂人「CRISP」本部。

9月号読者プレゼント当選者(敬称略)

①ウエストポーチ
千葉県・大久保光晴／静岡県・佐藤和寿／大阪府・森戸大地／富山県・宮脇篤志／大阪府・井上荘太郎
②ドルアーガの塔
東京都・森久保幸一／福岡県・立花俊文
③ワープマン
広島県・金山昌宏／広島県・美馬真樹
④ドアドア
静岡県・楠晴光／岐阜県・林智也／群馬県・湯浅孝明
⑤バルーンファイト
埼玉県・田島道哲／福島県・中村史嗣
⑥ドンキーコング
東京都・鈴木清貴／島根県・板垣俊司
⑦スーパーアラビアン
神奈川県・岩門一彦／広島県・野口光二／山形県・遠藤秀樹
⑧どきどきペンギンランド
東京都・福田俊／愛知県・渡部克彦／石川県・山辺洋
⑨ピットフォールII
大阪府・土居昭彦／静岡県・石川智之／宮崎県・和佐豪
⑩チョップリフター
神奈川県・中野聡／広島県・橋原照彦／岐阜県・熊谷昌信
⑪ザ・ブラックオニキス
千葉県・米本慶一／栃木県・米村大蔵／青森県・佐々木司史／北海道・藤川瑞人／静岡県・森直人／千葉県・茂木敏範
⑫探険隊2
愛媛県・河本孝文／徳島県・

山口晃司／北海道・内海政美／神奈川県・土屈敬／福井県・森順治
⑬ボンジャック
東京都・牧山幸弘／愛媛県・増田真也／東京都・藤代明生／兵庫県・藤原秀浩／千葉県・門井純一
⑭リングクエスト
神奈川県・佐藤浩一／兵庫県・貝塚英樹
⑮ブレイクスルー
埼玉県・渡辺順一／滋賀県・阪口和哉／愛知県・今井丈人
⑯バンゲリングベイ
東京都・吉野弘一／石川県・吉井貴信／埼玉県・帆足祐一
⑰スーパーサッカー
熊本県・福永邦治／佐賀県・浜田兼司／徳島県・天羽義典
⑱ファランクス
茨城県・田神和明／栃木県・波岡和博／秋田県・前田和紀
⑲バンゲリングベイキーホルダー
石川県・本多剛／大阪府・新田馨／愛知県・服部誠／新潟県・真保剛／兵庫県・小河貴昭／茨城県・白土学／栃木県・伊沢秀樹／長野県・甲田敦／愛媛県・藤田正彦／愛知県・柴田衛佐／山形県・佐藤芳明／鹿児島県・岩下英樹／大阪府・久保井健輔／神奈川県・田中秀一／北海道・斉藤成人／大阪府・岡野吉展／北海道・安藤英祐／大阪府・服部純也／石川県・大家隆之／神奈川県・松尾征輝
⑳モールモールTシャツ
東京都・殿河内涼／埼玉県・大崎大／栃木県・坂出保雄／神奈川県・上田恵司／香川県・橋宣博／広島県・斉藤務／富山県・村口大輔／愛知県・山本真一郎／滋賀県・田中寿和／群馬県・須藤直也
㉑BEEP Tシャツ
広島県・西田岳人／新潟県・藤井一孝／神奈川県・青木智博／神奈川県・鈴木勝人／北海道・本間栄一／岡山県・藤沢敏博／愛知県・近藤恵一郎／滋賀県・大西雅樹／岐阜県・山岡鉄弥／石川県・尾山朋宏

9月号のゴメンナサイ

●まず4、5月号「タイタニア」プログラム中で5760行に誤りがありました。

5760 ……FNF$（TKU$（PLT(I)），……

と変更してください。また、次の行を追加してください。

5865 CPLT=CPLT－1

●9月号「せまいよお」プログラム中で20行、88行中ひらがなの「ろ」をカタカナの「ロ」にしてください。また60行はつぎのようになります。

60 LOCATE X，Y：PRINT "犬"：SC=SC+10

「富士通パソコンチック・ジャパン」開催について

富士通では来たる11月1日(金)から11月6日(水)の6日間、西武百貨店池袋店（7F催事場）において「富士通パソコンチック・ジャパン」を開催する。

この催しでは、FMシリーズを中心に富士通パソコンをサポートするソフトおよびハード、OASYS、電話器もふくめた各種プロダクトを一同に集め、展示する。

会場では、出展社コーナー、テーマコーナー、富士通パソコンを中心とした展示コーナーなどがあり、イベントコーナーでは、パソコンを使った歌やゲームも行われる。

開催時間は、午前10時から午後7時まで（ただし1日・5日は午後6時、6日は午後5時まで）。入場無料。

●ライター募集

BEEP編集室では、パソコンゲーム、ビデオゲーム、テレホビーゲームなどの原稿を書ける人を募集しています。東京近郊在住の人ならだれでもかまいません。得意なゲームの必勝法・レビューなどをBEEP編集室あてに送ってください。

大募集

Beep Loadゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発表のオリジナルゲームをどしどし投稿してください（ショート、ロングいずれも可）。

●プログラムはテープに入れてください（投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください）。

●プログラムの内容の説明、操作方法、遊び方を、400字づめ原稿用紙3枚以内にまとめてください（原稿には、対象機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください）。

原　稿

「びーぴんぐルーム」、「スペースバー（はみだしBEEP）」、「サークル紹介」の3つについて、原稿を募集します。

★「びーぴんぐルーム」は、ゲームについて、みんなの声をのせるページです。たとえば、「これは楽しい！　ゼッタイおすすめソフトだ」、「がっかり！　期待はずれのソフト」、「ゲーム言いたい放題」、「ここが知りたい。だれか教えて」、「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど、ゲームについてなら、なーんでもOK。このほか「テレホビー族のひろば」では、ファミコン、セガ、スーパーカセットビジョンのゲームでキミが発見した必勝法、バグ、楽しい話、くやしかったことなどを募集しています。書き方は自由ですが、ワザの紹介(やり方)は、なるべく具体的に書き、もし写真（図解も可）があればいっしょに送ってください。ただし、ハードを改造したり、故障をおこしたりするワザは一切お断りします。

●原稿は400字づめの原稿用紙なら1枚ぐらいをめやすにしてください。

★「スペースバー（はみだしBEEP）」にも、みんなの声を寄せてください。

●原稿は100字ぐらいをめやすにしてください。

★「サークル紹介」は①サークル名、②活動内容、③入会の条件、④あて先、⑤代表者氏名、⑥電話番号（掲載はしませんが編集室との連絡のため）を130字以内にまとめてください。

※原稿はすべてたて書きにし、係名を明記のうえ下記まで送ってください。

送り先　〒102 東京都千代田区四番町2―1
㈱日本ソフトバンク出版部　BEEP編集室　□□□係

バックナンバーのお問い合わせ

バックナンバーは、お近くの書店で注文できます。（1・2・3・4・5号は品切れ）

どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（1冊360円）のほかに、郵送料が必要です。

郵送料については、日本ソフトバンク出版営業（03・261・4095）へお問い合わせください。
〒102 東京都千代田区四番町2―1
㈱日本ソフトバンク出版部　営業あてにお願いします。

●6月号



☆特集　パソコンゲームでワッショイ!!
・ファンタジアン徹底研究講座
・スターアーサー伝説傾向と対策編
☆ファミリーコンピュータ
・けっきょく南極大冒険／スペース・インベーダー／ギャラガ
☆アクセス・トゥー・アメリカ
☆ビデオゲーム・ラボ
☆パワー全開!!セガのゲームワールド

●7月号



☆特集　スポーツ・エキスポ'85
・サッカー、陸上、体操、ピンポン、テニスほか
☆徹底研究
・ドラゴンスレイヤー　魔宮の戦い
☆ビデオゲーム・ラボ
・テディーボーイ・ブルースほか
☆ファミコン・ゲーム
・ディグダグ/フラッピー/スターフォースほか
☆特別企画　MEGA ORBIS

●8月号



☆特集テレホビーゲーム大作戦　パートⅡ
・スパルタンX／ドラゴン・ワン／スターフォース／ZOOM 909／ドアドア／ロードファイター／ジッピーレース／レッキングクルーほか
☆徹底研究 ハイドライド
☆緊急レポート　エプシロン3
☆ビデオゲームラボ　ワイバーンF-0ほか
☆新連載　YATATA WARS

●9月号



☆特集おもしろプレイ大集合!!
人気ゲームの㊙プレイをマニアが公開
・ブラック・オニキス／バルーンファイト
ゼビウス／チョップリフターほか
☆徹底研究 アステカ／ワールドゴルフ
☆ビデオゲームラボ
・キング・オブ・ボクサー／バラデューク
ペンギンくんウォーズほか
☆YATATA WARS

●10月号



☆特集ゲームデザイナーの頭脳を解剖する
・ハイドライド作者・内藤時浩クンの発想法
・図解・ボクのゲーム構成術
・座談会 対決!! ゲーマー対ゲームデザイナー
・ゲームデザイナー・アンケートほか
☆ファミコン・ロボゲーム
・ジャイロ／ブロック
☆徹底研究 ウルティマⅡ
☆ファミコン・ゲーム
・ハイパースポーツ／10ヤードファイトほか
☆ビデオゲーム・ラボ
・魔界村／タンクほか
☆YATATA WARS

●F●と●じ●

サイファイおじさんの

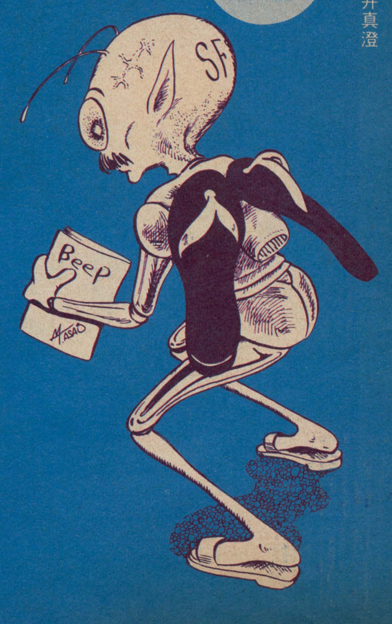
SFのススメ②

タイム・マシンは作れるか!?

by 遠藤行一

イラスト浅井真澄

SFってスペース・オペラだけじゃないんだぞ、いろんなジャンルに親しもう。まずはタイム・マシンで時を翔けよう！



ジャンルはいろいろ

ボクのSF遍歴の契機となった『エスエフ世界の名作』(岩崎書店)は、少年少女向けでないものをのぞくほとんどのジャンルのSFがそろっている。

なかでもボクが一番好きだったのはキャプテン・フューチャーで、原本は『時のロスト・ワールド』(早川文庫SF)だ。話のスジをかんたんにいうと——火星と木星の間に位置する小惑星帯は、1億年前に爆発してしまった惑星カタインの破片でできている。この惑星が、その爆発寸前にSOSを発した。遠い過去からのSOSに答えてわれらがフューチャーメンが、タイム・マシンを使って救助に向かう——というもの(これを読みたいばっかりに、SF文庫本を捜し回ったけれど、当時は翻訳されていなくてがっかりしたのを覚えている)。この話はジャンルでいうとスペース・オペラだけど、同時にタイム・マシンSFの1つともいえる。

——さて、前おきが長くなったけど、じつは今回のテーマの1つは〝ジャンル分け〟についてなんだ。作品を紹介しながら、SFの〝ジャンル〟を説明していこう。

スペース・オペラ(宇宙活劇)

スペース・オペラ、略してスペオペは、初期のSF作品の大半を占めていた。SFイコール宇宙という連想はここからくるんだ。アメリカでは家庭の主婦が昼間見ているメロドラマのことを、提供が石ケン会社ばかりだったことからソープ・オペラと呼んで馬鹿にしていた。これをもじったのがスペース・オペラで、同様に馬鹿にして付けられたものなんだ。

だけど主人公の胸躍る活躍は気分もスッキリ、根強い人気がある。代表作家はE・R・バローズ、[1] E・E・スミス、[2] E・ハミルトンなど[3]で、いずれも痛快な活劇、理屈ぬきで楽しめるSF入門編だ。

宇宙SF

スペオペが好きになって少し読みこなせるようになったら、宇宙SFを読んでみよう。まず『宇宙大作戦』[4]だ。スペオペより堅苦しいけど、宇宙怪物・宇宙戦闘・超能力者・人造人間などあらゆるエピソードが盛りこまれていて、おもしろいこと請け合い！　そして少女ファンの多い『デュマレストサーガ』[5]は、一匹狼の主人公が魅力的で中学生向き。

ハードSF

子供じゃない(!?)という人向けなのがハードSFだ。SFの〝S＝サイエンス〟に重点を置いた物語で、人間同士の葛藤や政治的策謀が入りこみ、理詰めで複雑な筋立てが多いんだ。代表作家は、L・ニーヴン、J・P・ホーガン、J・パーネルなど。

ロボットSF

ところでSFといわれてロケットの次に思い浮かぶのが、ロボットじゃないだろうか？　ボクの最初の出会いは『宇宙家族ロビンソン』のフライデーだったけど、本ではI・アシモフのロビーだった。陽電子頭脳を持つアシモフのロボッ



TV・映画で有名なレンズマンシリーズの原作本、宇宙海賊ボスコーンを倒せ



生まれ故郷「地球」を求めて渡り者アール・デュマレストは大宇宙をさすらう





ナメクジ状の寄生生物の侵略から地球を守ることができるか。侵略SFの傑作

トたちは、ロボット3原則の制限をのぞけば人間と同じように考えたり話したりできる。なかでもロボットと人間の交流、ロボットの進化を描いた短編集『わたしはロボット』[6]は、ロボットSFの決定版だ。

侵略SF

また、ロボットとならんでたびたび登場するのが宇宙人。このジャンルは、遭遇SFと侵略SFに大別できる。SF史上初めて登場したのが、かの有名なH・G・ウエルズのタコのような火星人。ちなみに彼の『宇宙戦争』は侵略SFで最古の歴史を誇っている（じつは戦争という形での侵略SFは珍しくて、普通はこっそり侵攻してくるものが多い）。

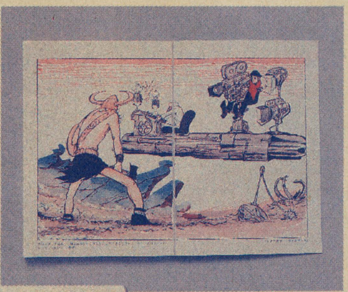
ボクのお勧め侵略SFはR・A・ハインラインの『人形使い』[7]で、入門編でかつ決定版。それから中級者向けだけど、何冊か読んだあとにはF・ブラウンの『火星人ゴーホーム』[8]を読んでみよう。ESPを持つ火星人が地球でハチャメチャな騒ぎを起こすっていう話だ。

遭遇SF

遭遇SFは、S・スピルバーグ監督の『未知との遭遇』、『E・T・』みたいなSFで、代表作家には、楽観的なH・クレメント、悲観的なS・レムの2人があげられる。初心者にはH・クレメントがいいんじゃないかな。寄生型知的生物デカと少年の交流を中心にしたSF版トム・ソーヤー物語の『20億の針』[9]はよかったね。『エスエフ世界の名作』にもこの1冊が入って









ロケ隊はタイム・マシンに乗って11世紀で映画を製作しようとするが、本物が登場して…





大きな玩具の熊のようなホーカ人は想像力にあふれ純真無垢。やることなすこと大騒動

いて、幼かったボクは、デカを捜して原っぱの石コロをひっくり返したものだった。
S・レムの遭遇3部作は超上級者向けで、小中学生が読むと頭がトコロテンになっちまうね。女の子には『地球人のお荷物』[10]がいい。ぬいぐるみのクマみたいなホーカ人が、地球人の本を読んでカウボーイや海賊にカブレてしまうんだ。ホーカ人の無邪気な馬鹿騒ぎに思わず微笑んじゃうだろうね。

破滅SF

破滅SFは中・上級者向き。地球全体が壊滅的な惨事に見舞われるっていうもので、公害、戦争、ときには隕石などが原因で全世界が破壊されてしまう。そこで終わるものもあるけど、一部の生き残った人々が文明を復興していくっていう物語のほうが多い。
現実と幻想の境界の崩壊を得意とするP・K・ディック、悲観的な未来を描き続けるK・ヴォネガット・Jr.、文明の崩壊3部作で有名なJ・G・バラードが代表作家だ。L・ニーヴンとJ・パーネルの共著『悪魔のハンマー』[11]は、比較的読みやすいのでお勧めの1冊。

異次元SF

宇宙活劇、ロボット、異星人とくれば次は異次元だろう。RPG(ロールプレイングゲーム)で親しんでいる剣と魔法の世界は、“現代社会の人間が異次元に迷いこんだらそこは魔法の国だった”なんていう筋立てが多いけど、これは異次元SFといっていいだろう。

このジャンルの作品はシリーズものが大半を占めていて、『リチャード・ブレード・シリーズ』[12]、『真世界シリーズ』[13]、『階層宇宙シリーズ』[14]などが有名だ。

時を翔ける！

タイム・マシンSF

そして忘れてはならないのがタイム・マシンSFだ。H・G・ウェルズが発表した『タイム・マシン』以来続いているこのジャンルは、以後の作家たちにいろいろな難題をふっかけてきているんだ。
これはタイム・パラドックスと呼ばれているもので、一番有名なのが“おじいさん・パラドックス”。過去へ行って自分のおじいさんを殺したら、自分は生まれないことになるってやつだ。
2つめが“ご対面パラドックス”。過去で自分自身に会うと、現在の自分は過去に自分と会っていることを知っているはずになるってもの。
そして3つめが“野次馬パラドックス”。これはもっと不思議で、タイムマシンで・観光旅行ができるようになると、歴史的に有名な場所に観光客が集中して、現在から未来にいたるまでの無限の人間が、同一時間に存在することになってしまうというもの。
数多くのSF作家がパラドックスに頭を悩ませていくつかの解決策を示しているけれど、決定的なものはいまだに出ていないんだ。パラドックスがあるからこそタイム・マシンは不可能だと結論する作家もいるが、数学者のF・J・ティプラーはアインシュタインの理論に基づいて、タイム・マシンの創造は可能だとしている。
「それには、全太陽系とほぼ同じくらいの質量のものを、直径10キロメートル、長さ100キロメートルのシリンダー状にして、光速の半分で回転させればよい」(SF宝石'81年2月号より)
理論のほうは難しいので省くけど、数学的には可能らしい。ボクたちが慣れ親しんだタイム・マシンとは似ても似つかない形だね。
これを扱ったものに『アヴァタール』[15]という作品があって、この型のマシンの特徴の1つ、時間だけでなく空間も移動できるという点を利用して、ジャンプ航法マシンとして使っているんだ。タイム・マシンとしても超空間移動としても、このタイプは唯一可能なもので、それ以外は嘘——かもしれないね。
初心者向けのタイム・マシンSFとしては、『テクニカラー・タイム・マシン』[16]、『タイム・パトロール』[17]、『夏への扉』[18]がいい。
さて、どのジャンルがキミのお気に入りになるかな? レッツ・トライ!!

=今月の名句=
「……神は存在しますか?」
すぐさま、雑音ひとつ伴わず、力強い声が答えた。
「そのとおり、いまや確実に存在する」
『フレドリック・ブラウン傑作集』(サンリオSF文庫)より



発表は1957年、松田聖子も少女マンガもまったく関係ありません。世のすべての猫好きに



1)「火星のプリンセス」創元六〇一・全11巻
2)「銀河パトロール隊」創元六〇三・全7巻
3)「挑戦!嵐の海底都市」早文SF31・全20巻
4)「見えざる破壊者」早文SF238 J・ブリッシュ他著者多数
5)「嵐の惑星ガース」創元六七四一・現在26巻以下続刊
6) I・アシモフ 創元六〇四6
他に続編「聖者の行進」あり
7) R・A・ハインライン 早文SF217
8) F・ブラウン 早文SF213
9) H・クレメント 創元六一五2 続編「一千億の針」あり
10) P・アンダースン&G・R・ディクスン 早文SF68 続編「星の王子チャーリィ」立風書房
11) 早文SF392・393 上下2巻
12) J・ロイド 創元六七八一 現在14巻以下続刊
13) R・ゼラズニィ 早文SF316・全5巻
14) P・J・ファーマー 早文SF133 現在4巻以下続巻
15) P・アンダースン 創元六三八3、4 上下2巻
16) H・ハリスン 早文SF193
17) P・アンダースン 早文SF228
18) R・A・ハインライン 早文SF345

R.P.G.幻想辞典

第4回／トラップおよび迷路内の歩き方

文●早川　浩

イラスト／佐藤敏巳



好調に第4回目を迎えたR.P.G.幻想辞典。今回は「トラップ(罠)および迷路内の歩き方」について見ていってみよう。

迷路歩きの教習所を開設しよう

さて、ボクは今、遅まきながら、4輪の免許を取るべく教習所に通っている。車を運転するのにもいろいろなルールがあって、とても親切な教官様にイヤミを言われながらも着々と上達している（ホントかなと、ニヤつく(編)）。

知ってのとおり、R.P.G.には、さまざまなルールやセオリーがある。これを知らないと、地下でモンスターに「アッ」という間にやられたり、とんでもない罠にはまったりする。

そこで今回は、不肖私が親切な教官になって、迷路歩きの初心者であるキミたちを一人前の迷路歩き（?）にしてあげよう（再び、大丈夫かなあ?という(編)。だまってなさいって!）。

最初は迷路に入る心構えや装備類から、モンスターと出会ったときの対応のしかた、はてはトラップまで解説してあげるから、泥船、もとい大船に乗ったつもりでいるように。

とはいっても、コンピュータR.P.G.の場合、迷路内でできることといえば、移動か戦闘だけ、というのがほとんどで、細かい行動までフォローしているゲームは皆無に等しい。それに比べ、ボード版ゲームでは、各キャラクターの特徴を生かした進み方、トラップのチェック、モンスターとの交渉など、さまざまなことが可能だ。

だから、今回とりあげるテーマは、ボード版R.P.G.をやっている諸君にしか役に立たないかもしれない。

しかし、コンピュータR.P.G.をやっているキミにも、何げなく移動している通路や、ドアの開閉なども、ボード版では、こういう感じになっているのかと知ってもらえればと思う。そして、その雰囲気を味わって、よりR.P.G.に対する興味を深めてほしいんだ。

実例・迷路の歩き方

では、実例にそって迷路の歩き方を追ってみよう。

「我々のパーティーは5人。私（人間）と、もう1人のドワーフが戦士、そして、人間の盗賊、エルフの魔法使い、ノームの僧侶という構成だ。

今、謎の古城の地下に隠されている秘宝を見つけるべく、その中にふみ込んだ。

地下は暗闇である。私はまったく先を見通すことができない。そこで、ランプをつけようとしたが、もし闇のなかにモンスターが隠れていると、逆に襲いかかられかねないので、ドワーフにたのんで見てもらうことにした。

その結果、先に曲がり角があるだけで何もないということが判明した。我々はランプをつけて進んだ。曲がり角に着くと、盗賊が前に出て罠がないか調べた。

すると、あった! 壁と床の角が落とし穴になっていて、2人以上乗ると床がぬけるようになっていたのだ。

そこを慎重に通り抜けると、正面にドアがあった。いきなりドアを開けるようなことはせず、盗賊がまたドアに罠がないか調べた。

ない。しかし、鍵がかかっていた。

そこで我々は、手分けをしてドアの周辺を調べてみた。私はドアに耳をあて、向こう側の物音を聞いてみた。聞こえる。どうやら部屋のなかには3、4匹のゴブリンがいるようだ。うかつには入れない。

その間に、ドアの開け方がわかった。ドアの右下にボタンがあって、それを押せば開くらしい。我々は態勢を整え、いっきにドアを開け、なかに突入した。

案の定、なかにはゴブリンが3匹いた。しかし、彼らは警戒しているようだが、攻撃してくる気配はない。

そこで、ゴブリン語の話せる私とエルフで交渉をしてみた。
『金をやるから通してくれないか？』
『食料もくれればイイ』
『わかった。その代わり、秘宝について何か教えてくれないか？』
『謎の力のことか？　あれは巨大な2匹のヘビが守っていて、このずっと下にある』

我々は新たな情報を手に入れ、秘宝に向かってさらに進んでいった」

実際のボード版R.P.G.はこんな感じで進んでいく。モンスターとの交渉がこんなにかんたんにできることはそうないが、戦うだけがすべてじゃないのはわかってもらえただろうか。

では、各項目ごとに教程の第1段階から進めていこう。

迷路歩きの教程スタート!!

教程① 【出発前の準備】

何も考えずに出発する人はまずいないだろうが、一応説明しておこう。

まず、最初にメンバーの確認。その冒険に自分ひとりで出かけるのか、多人数で出かけるかによって、展開はまったく違ってくる。1人ならいいが、多人数の場合、各メンバーの役割をしっかり確認し、リーダーを決めたり、装備品の分担を決めたりする。まあ、シナリオによって変わってくるが、パーティーは5、6人が普通だろう。

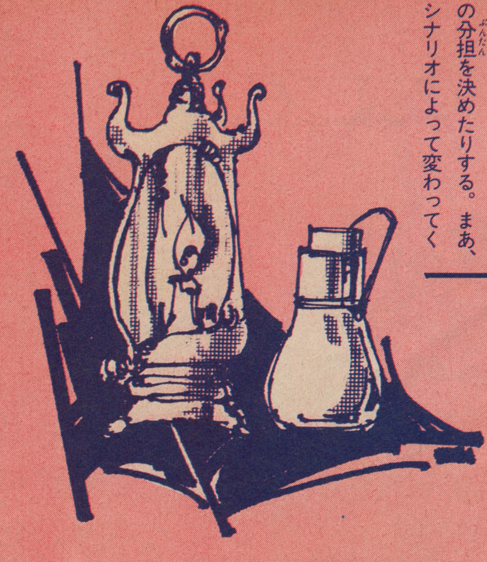
さて、次に装備を整える。武器や防具はもちろんだが、他にも必需品がかなりある。

食料と明かりは絶対に必要である。R.P.G.には時間の概念が入っているので、食料をとらないと死んでしまう。

明かりは、ランプでもタイマツでもよいが、なるべく多く持っていったほうがいい。とちゅうでなくなると、暗闇のなかで立ち往生という悲惨な目にあう。

それに、ランプの油つぼは有効な武器としても使える（とくにミイラなど）ことを覚えておくと、いざというときに役立つ。

その他、ロープ（穴の上がり降りなど）、スパイク（ドアの固定など）、サック（入れ物）などがある。が、金はすべて使いきらず、例にあげたようにモンスターとの交渉に使うこともできるので、少し残しておくといいだろう。



教程② 【通路】



通路は、目的地または部屋に着くまでの移動する場所と思われがちだが、そうではない。ヘタをすれば部屋のなかよりよっぽど危険だ。ワンダリングモンスター（さまよえるモンスター）や罠もある。部屋のなかでも同じことは起こるが、通路には決定的な違いがある。

それは、キャラクターが自由に行動できないという点だ。通路の一般的な幅は、人間が2人並んで歩けるほどだ。ヘタをすれば1人しか通れないような場所もある。こんな所をモンスターにいきなり襲われたら……。

まあ、通路に出現するワンダリングモンスターは、部屋に出現するモンスターより弱いのが普通だが、戦闘の準備だけはしておかなければならない。

そこでパーティーの隊列について考えてみよう。

まず、魔法使いや僧侶など、あまり戦闘に向いていないキャラクターは、それを囲むように戦士を配置しよう。ランプなどを戦士に持たせると、戦いの邪魔になるので、魔法使いなどが持つといいだろう。

さらに盗賊を隊の先頭に配置すれば、罠を前もって発見しやすくなる。

教程③ 【扉】

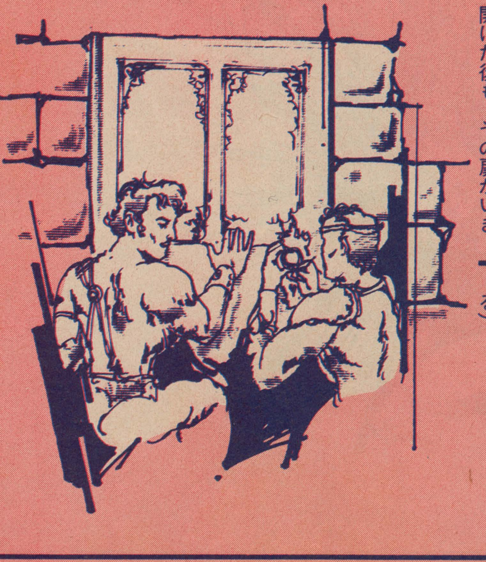


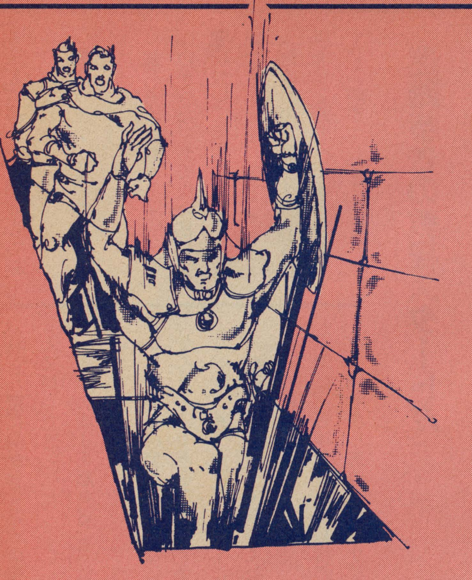
扉とひと言でいっても、木の扉もあれば、石の扉もある。かんたんに開く扉、鍵がかかっているが、力で開けられる扉、特別な鍵がないと開けられない扉、と多種多様な扉がある。

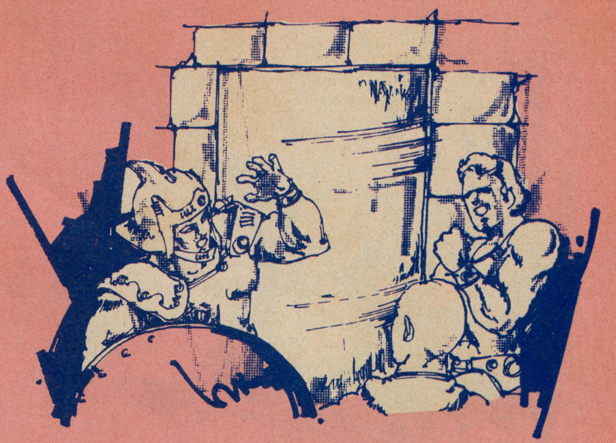
どんな扉であろうと、開ける前によく調べるのは常識である。開け方はどうか？　扉の向こうにモンスターはいないか？　など実例のように行うのがオーソドックスなやり方だ。

開けた後も、その扉がいきなり閉まって帰れなくなるとたいへんなので、装備品のなかにあるスパイクで固定しておくのも忘れないように。

変わり種として、シークレットドア（隠し扉）がある。これは、通路や部屋の壁をよく調べてみると出てくることがある。なかには宝物があったり、目的地までの近道になっていることもあるので、ゲームを有利に進めるためには絶対に見つけなければならない（もちろん、ないこともある）。







教程4 【罠】

レイダース（当然ロスト・アークのほうだ）の冒頭に出てきた古代寺院での数々の罠、ちょうどあんな感じで通路や部屋のなかに罠が仕掛けられていることがある。その罠の代表的なものをいくつか紹介してみよう。

落とし穴(PIT)

最も有名な罠がこの落とし穴だ。床に穴を掘り、その穴のなかに毒ヘビ、竹ヤリなどの仕掛けをして、床を再びカモフラージュしたものだ。注意深く調べれば発見できるが、なにぶんにも迷路内は暗いので、はまることが多い。穴に仲間が落ちたらロープなどで引き上げよう。

毒ガス(POISON GAS)

部屋の扉を開けると、いきなり吹き出してくるタイプが最も多い。もし、この罠にかかってしまったら、毒ガスをだれが吸い込んでしまったか調べてみることだ。

矢(BOW)

いきなり暗がりから矢が飛んで来る罠。たとえば、レイダースにあったように、ある床石を踏むと突然飛んできたり、光をさえぎるといきなり槍が飛び出してくる。

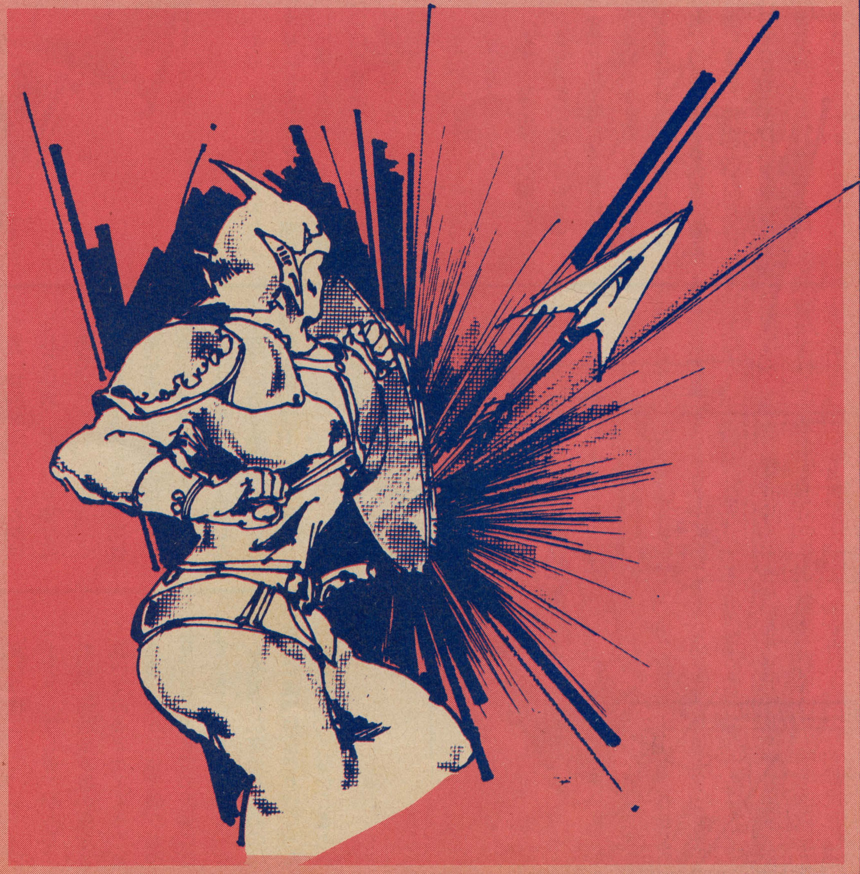
一番多いパターンは、床石を踏むといきなり矢が飛んでくるタイプだ。しかし、ほかにも光をさえぎったり、逆にランプをつけたり、扉を開けたり、糸に引っかかったりすると罠が作動するというものがある。飛んでくるものも矢だけではなく、槍、石、毒矢などがある。

昔、ボクのシナリオで、ある床石に1人しか乗らないと何も起こらないが、2人以上乗ると、矢が10本以上飛んでくる、という陰険な罠を作ったことがある。なかなか応用がきく罠だ。

その他

毒ガスと同じ原理で作動する霧(Fog)、これは視界をさえぎるため、戦闘に非常に不利になる。

ほかにも壁の岩がいきなりくずれてくるものや、曲がり角などで勝手に方向が変わり、自分がどの方向を向いているかわからなくなってしまう罠、そして、罠といえるかどうかわからないが、下の階に落ちてしまう罠（Cute）などもある。



教程5 【戦闘と交渉】

部屋や通路で出会うのはモンスターとは限らない。自分たちと同じ目的を持った人間のパーティーかもしれないし、仮りにモンスターだとしても必ずしも邪悪で好戦的なモンスターとは限らない。

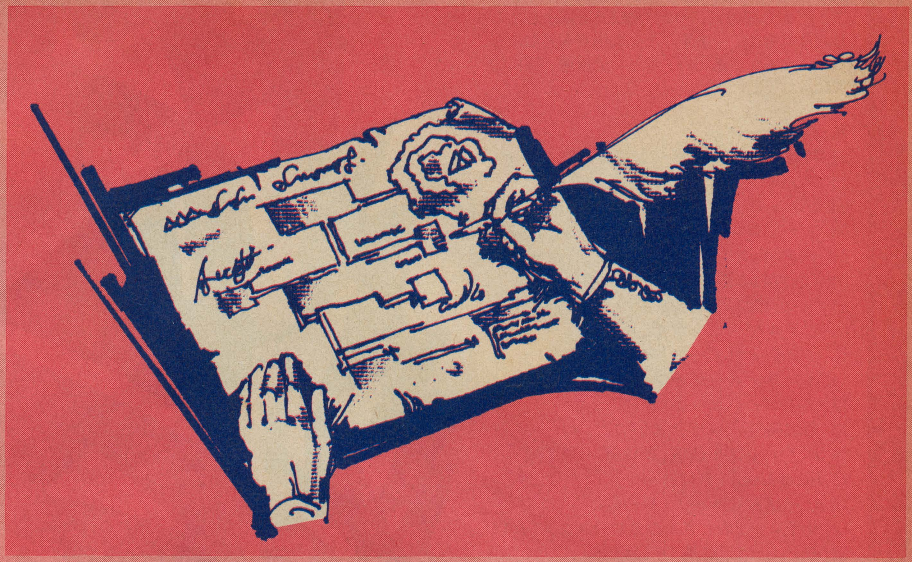
つまり、何かに出会ったらつねに攻撃を仕掛ければいいとはいえないのだ。戦って金や経験を集めるのもいいかもしれないが、彼らから有益な情報(シークレットドアなど)が手に入るとしたら、キミはどちらを選ぶ?

もし、話しかけることになったとしても、相手が人間だったらいいけど、モンスター相手に交渉ができるのか、と思う人もいるだろう。だけど、ドラゴンのようにとくに頭のいいモンスターなら人間の言葉が通じるし、オークなど鬼族のモンスターも自分たちの言葉を持っている（しかし、スライムや動物などは当然言葉がない)。相手を見て話しかけてみよう。

自分のパーティのなかにとくに頭のイイやつがいれば(魔法使いなど)、他のモンスターの言葉がしゃべれるかもしれないから、調べてみることも忘れずに。

言葉がわかるからといって、交渉ばかりというのも考えものだ。相手の反応をよく見て

から決めよう。
まあ、ほとんどのR.P.G.の場合、モンスター相手に交渉をするのは非常に難しい。しばしば戦闘になることが多いが、力が互角の場合、奇襲攻撃をしたり、先手を取ったほうが非常に有利になる。
戦闘においては、隊形が一つのポイントになる。通路については前に述べたとおりだが、部屋のなかでは、相手が少数の場合は包囲する形を、相手が多数の場合は1ヵ所に集まり、壁や扉などを背にして、包囲されないような隊形をとるのがいいだろう。
ネズミなどの動物が多数出てきたときは、食料などを別の方向に投げて戦いを避けるという手もある。



教程6 【宝物の罠】

部屋のなかにいるモンスターを倒すと、その宝物が手に入ることがある。この宝物には、多くの場合、罠が仕掛けてある。開ける前に盗賊などがよく調べ、もし罠があれば、それをはずしてから宝物に手をつけよう。
では、この宝物などに仕掛けてある罠をいくつか紹介してみよう。

毒針(POISON NEEDLE)
最も有名な罠がこれだ。箱を開けようとすると、毒針が飛び出してきて刺さってしまうのだ。

矢(BOW)
通路にある罠と同じ仕掛けで、決まった場所にある宝物(祭壇など)を取ろうとすると、矢が飛んでくる。

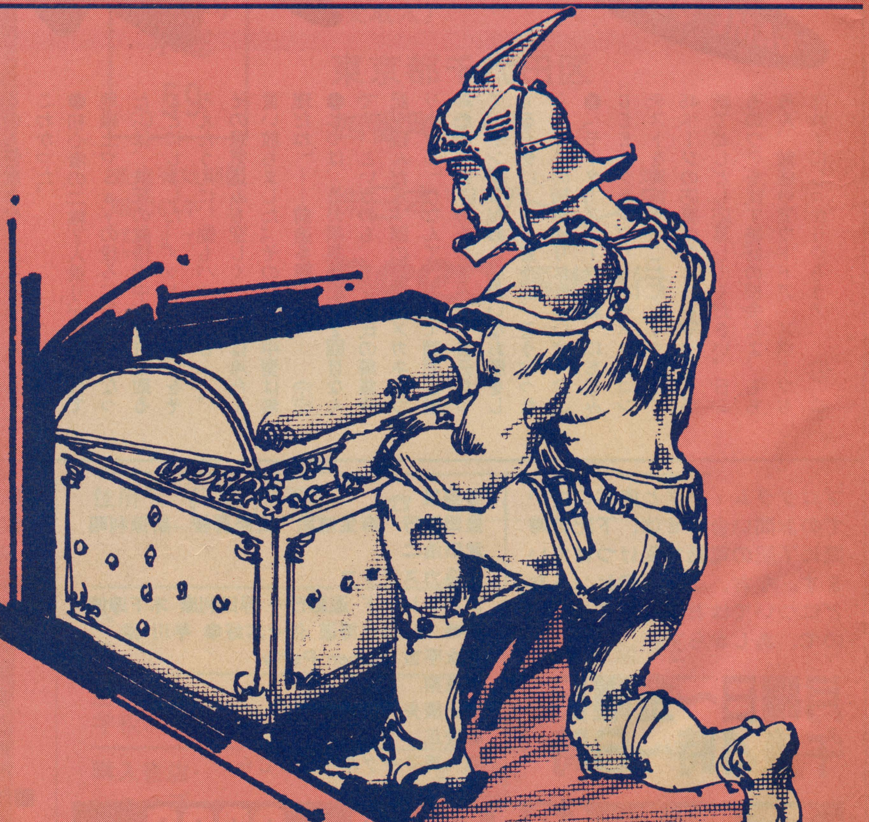
ガス(GAS)
箱を開けると、ガスが部屋中に吹き出すことがある。箱を開けた人だけでなく、他のメンバーも被害を受けてしまうので気をつけよう。

警報(ALARM)
箱を開けると、いきなりベルなどが鳴り、周りの部屋などにいるモンスターがやってくる。戦闘がしたくて仕方がないような過激なパーティーは、わかっていてもワザと開けてしまうことがある。

テレポーター(TELEPORTER)
「ウィザードリィ」で有名な罠。箱を開けるといきなり他の場所にテレポート(瞬間移動)してしまう。地図作りが重要なゲームならではの罠といえる。

爆発(EXPLOSION)
箱ごと爆発して、宝は手に入らない。全員が被害を受けるという、踏んだりけったりの罠。これに当たったら天災とあきらめよう。

その他
ほかに有名な罠として、毒ヘビがある。レイダースでも出てきたが、なかなか効果がある。しかし、あまり長期間だと、ヘビが死んでしまって効果がなくなるんじゃないかな。
そのほかに、メデューサの目などを利用した、人間を石に変えてしまう罠。フラッシュ状の閃光でしばらくの間、目を見えなくさせてしまう罠などがある。



最後に

次号は、モンスターか魔法をとり上げてみるつもりだが、キミたちからリクエストがあれば、それをやってみたいとも考えている。リクエストは、1回目の幻想辞典のイラストからクイズを出すので、その正解者のリクエストを優先するつもりだから、よろしく。
★クイズ「8月号145ページの武器のイラストで中央付近にある刃のない武器は何でしょう」
▼送り先「日本ソフトバンク BEEP編集室内 R.P.G.幻想辞典 クイズ係」まで。

愛読者カード(今月の通信簿・記入の方法)

BEEP編集室では、BEEPをより充実させるために、読者の皆さんに今月のBEEPを採点してもらおうと考えています。下記の項目を見ながら、とじこみはがき裏面の「今月の通信簿」欄に○で記入してください。

次号予告

特集 ゲーム玉手箱

次号の特集は、テレビの画面を離れて、ちょっと変わったゲームの楽しみ方を提案しようと思っているんだ。1人より2人、友達を集めれば、より楽しくなるゲーム玉手箱。乞う、ご期待!!

もちろん、これから暮れに向けて発売が予定されているファミコンソフトも、サンプルが手に入りしだい、取り上げていくつもりだよ。

12月号は11月8日発売!!

GAME OVER

●9月1日から終電が遅くなった。それも40分も……。おかげで、幸か不幸か、23時過ぎまで心おきなく仕事ができるようになった。でもこれで、「電車がなくなっちゃうんで。それじゃお先に」というわけにはいかなくなった。やっぱり、どう考えても不幸になったような気がする……。(TAKE)

●先月は、世間並、人並に5日間つづけて夏休みをとった。予想どおり今月号の立ちあがりは1週間ちかく遅れてしまった。おかげで締め切りまぎわに地獄を見た。おまけにK氏のビンボーゆすりや、顔の筋肉でメガネをつり上げるのも何度となく見てしまった。あー、こわかった。(T・S)

●初心者の二輪2人乗りが禁止されて地縁土やSayの後ろに乗れなくなった㊇は、決死の覚悟(かくご)で中型免許を取ることにしました。メットとブーツをそろえたうえに、髪もバッサリと……。その意気込みも空しく、教官は冷たく言い放ちました。「その体じゃ中型は無理だね」——前途多難です。(㊇)

●じつは、この編集後記、2回目なんです。というのも、T・S氏の編集後記を読んだら、「顔の筋肉でメガネをつりあげる」だなんて、まるで顔面怪獣みたいな書き方をして……。自分だって、ポンポコだぬきみたいなお腹をしてるくせに、よく言うよ。こうなったら、来月の締め切りは厳しいぜ。(K)

●「モータースポーツ特集」にちなみ、BEEPグランプリ・ハイスコアコンテストを実施(じっし)することになりました。45ページの応募のきまりを守って、手紙でどしどし応募してください。日ごろのウデを試す絶好の機会だよ。もちろん、勉強やアウトドア・スポーツも忘れずにしっかりやろう!(ジン)

プログラム・バグと内容についてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんので、あしからず。

月曜日〜金曜日
午後4時〜6時

TEL (03) 263-2230

●編集
豊田素行　麻生健司　白勢房枝　新保利昭
武田浩二
●協力スタッフ
アルフレッド 遠藤行一 浮田利康 木下淳博
西城 恵 桜井博道 佐々木好幸 早川 浩
氷水芋吉 Lumen Party
●技術
松田辰夫　徳永聡
●校正
関　民子+グループごじら

月刊 Beep 11月号
■昭和60年11月1日発行(毎月1日発行)第1巻第11号
通巻11号
■発行人　孫　正義
■編集人　田鎖洋治郎
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版部　〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095　編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2F
営業部 ☎03・263・3598　商品部 ☎03・263・3599
大阪支店 〒542 大阪市南区難波千日前5-19　☎06・644・0191(代)
■印刷　大日本印刷株式会社

料金受
取人払

郵便はがき

102

麹町局
承認
59

差出有効期間
昭和61年1月
7日まで

（受取人）

東京都千代田区
四番町2－1
㈱日本ソフトバンク
Beep 編集室行
11月号

住所 □□□-□□	☎ （ ）		
氏名	年齢	性別	男 女
職業 学校(学部・学年)	所有機種		
購入書店・ショップ	よく読む雑誌		

あなたの希望するプレゼント番号をお書きください

プレゼントNo.

愛読者カード〈11月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今後とりあげてほしい企画・ゲーム

★あなたが好きなパソコンゲーム・ベスト1

★あなたが好きなビデオゲーム(ゲームセンターのゲーム)・ベスト1

★あなたが好きなテレホビーゲーム(ファミコンなどのゲーム)・ベスト1

★あなたが好きなゲームのジャンルに○印を

1. パソコンゲーム　2. ビデオゲーム

3. テレホビーゲーム　4. その他(　　　　)

★今月の通信簿(記入方法は148ページを参照してください)

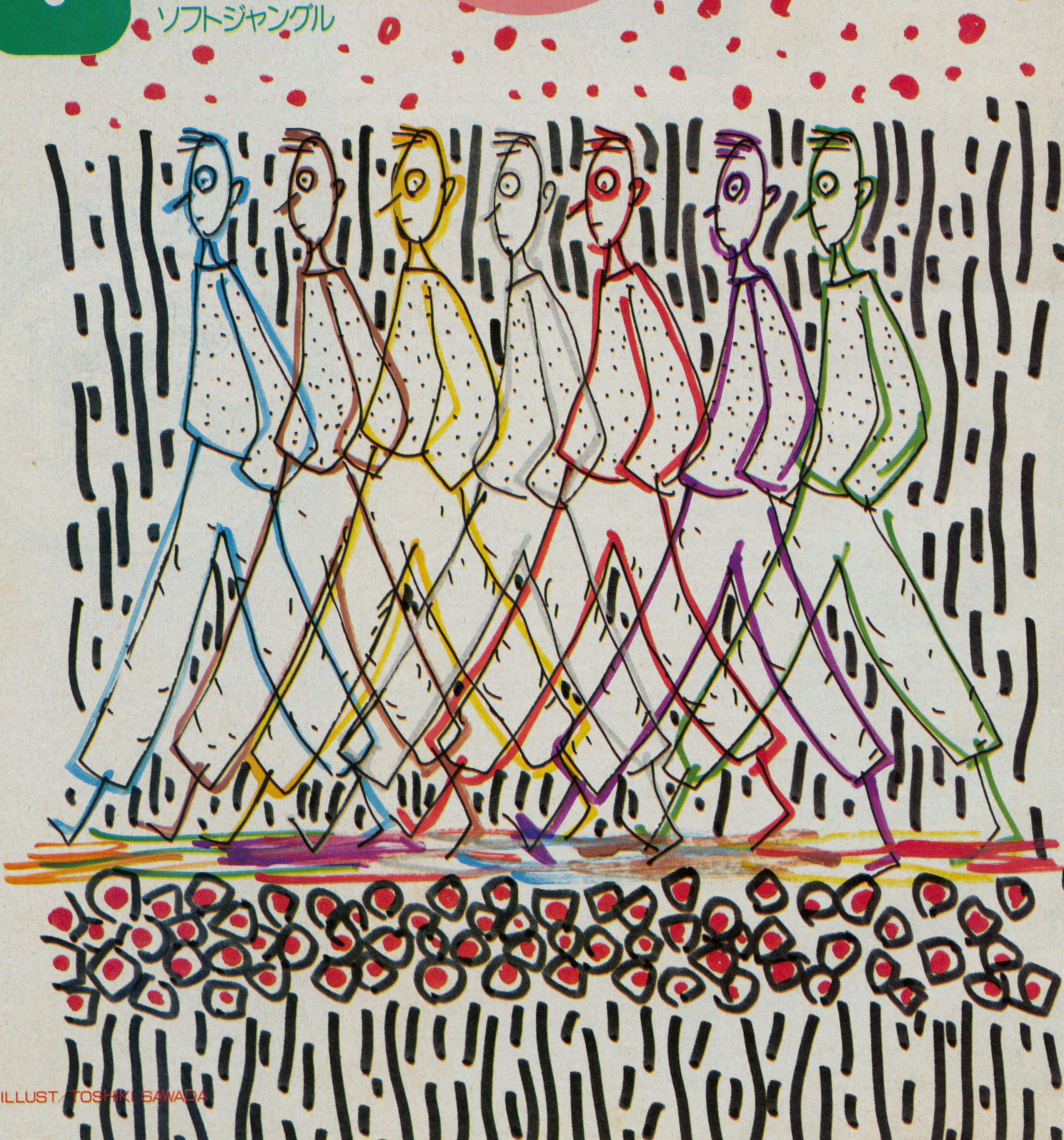
＼	イイ	イマイチ	ヤメテ	＼	イイ	イマイチ	ヤメテ	＼	イイ	イマイチ	ヤメテ	＼	イイ	イマイチ	ヤメテ
01				07				13				19			
02				08				14				20			
03				09				15				21			
04				10				16				22			
05				11				17				23			
06				12				18				24			

BEEP11月号

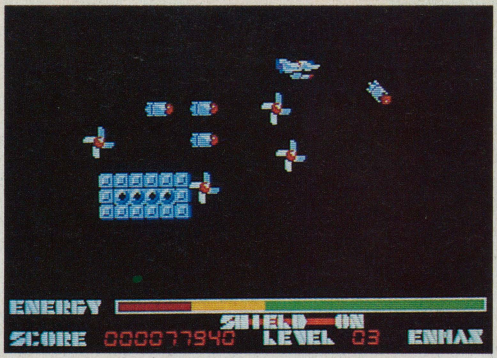
SOFT JUNGLE

ソフトジャングル

ゲームをしたいと思えども、テストは近し。テストを選ぶべきか、ゲームを選ぶべきか、それが問題だ。



ILLUST/TOSHIKI SAWADA



1位 THEXDER（テグザー）

ゲームアーツ、スクウェア

●アクションゲーム

予想どおり1等賞を勝ち得ました。PC-88mkIISRに続いて88(mkII)、80mkIISR、X1(スクウェア)、FM-7に登場。この号が出るころにはPC-98版も発売されているかも？　ますます絶好調です。

現在2位を約60ポイント離していて、初の1等賞のわりには貫録(かんろく)も十分。単なるアクションゲームでなく奥が深いとユーザーの評判も上々のようです。

さて、みなさんは謎(なぞ)の中国人・シェイシェイ(『Oh!MZ』㊔命名)、ミンメイ人形、誰が見ても〝花〟などの隠れキャラクターを見つけましたか？　あちこち壁を攻撃してみましょう。〈写真はX1版〉

いま オイシイのは これだ!!

ベストヒット 21

今月の集計は、BEEPER諸君が夏休み期間中に買った状況がバッチリでてるんだ。さて、思いどおりの結果といえそうかな？

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス名)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1		テグザー(ゲームアーツ、スクウェア)	AC	PC-80mkIISR/88(mkII)/88SR, FM-7, X1(C/F/tu)	T(5,800円) 5D(6,800円)
2		HYDLIDE(T&E)	RP	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII/SR), FM-7/77, X1(tu), MSX(2)	T(4,800円) 5D(6,800円)
3		ウィル—デス・トラップII—(スクウェア)	AD	PC-88(mkII/SR)/98(F/M)	5D(5,800円)
4		THE CASTLE(アスキー)	RP	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M), FM-7/77, X1(C/D/tu)	T(3,800円) 5D(6,800円/7,800円)
5	↑	野球狂(ハドソン)	S	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII),FM-7, X1(D), MZ-15, MSX	T(4,800円)QD(5,800円) D(6,800円)B(4,800円)
6	○	アメリカントラック(日本テレネット)	AC	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII)/88SR/ FM-7/77	T(4,500円) D(6,800円)
7	○	ハイパーラリー(コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
8		超時空要塞マクロス カウントダウン(ボーステック)	AC	X1(tu)	T(4,500円) 5D(6,500円)
9	↑	エプシロンIII(B・P・S)	RP	PC-88(mkII/SR)	5D(7,300円)
10	↑	ワールドゴルフ(エニックス)	S	PC-88(mkII/SR)	T(4,800円) 5D(5,800円)
11		マカダム(デービー)	アダルト	PC-88(mkII/SR) X1(C/D/tu)	T(4,800円) D(6,800円)
12	↓	ぐっちゃん ばんく(JSB・Oh!FM)	AC	FM-7/77	T(3,200円) D(4,500円)
13	○	ロードファイター(コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
14		ファンタジアン(クリスタルソフト)	RP	PC-88(mkII/SR), X1	T(5,800円) 5D(7,300円)
15		ロードランナー(ソニー、システムソフト ソフトプロ、ユニバース)	AC	PC-60mkII/66/80mkII/88(mkII)/98, FM-7/77,MZ-15,X1,JX,SMC-777,MSX	T(4,800円)D(6,800円) ROM(5,900円) ※
16	↑	オービットIII(テクノソフト)	AC	PC-88mkIISR X1(tu)	T(4,800円) 5D(6,900円)
17	↑	棋太平(S・P・S)	N	PC-88(mkII/SR) X1(C/F/tu), MZ-22	T(4,500円) 5D(6,500円)
18	↓	イー・アル・カンフー(コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
19	↓	ボコスカウォーズ(アスキー)	RP	PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII/SR) /98(F/M),X1(C/D/tu),FM-7,S1	T(3,800円) 5D(5,800円/7,800円)
20		アステカ(日本ファルコム)	AD	PC-88(mkII/SR)/98F(M/U), FM-7/77, X1-tu	5D(7,200円)
21	↓	ウイングマン(エニックス)	AD	PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII/SR) /98(E/F),FM-7/77,X1(C/D/tu)	T(4,800円) 5D(5,800円)

※ソフトハウスによって価格が異なります。

傾向			
	↑ 前月から急上昇	↓ 前月からダウン	○ 今月の注目ソフト

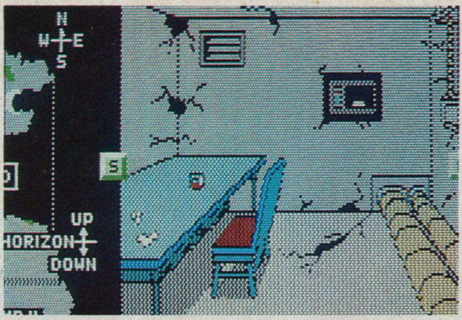
ジャンル			
	AC アクション	AD アドベンチャー	S シミュレーション
	RP ロールプレイング	N ノンセクション	

●協力店　J＆Rメディアランド　J＆P京都寺町店　ラオックス横浜伊勢佐木町店　ビコムキタムラ電器館　真光無線　J＆P渋谷店　ラオックス本店　石丸電気マイコンセンター　ベルコム日立　ソフトランド　ヤマギワ玉川店　富士音響マイコンセンターRAM I　栄電社テクノ館　うつのみやマイコンショップ



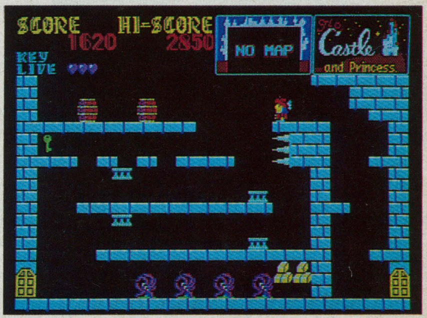
2位 HYDLIDE（ハイドライド）
T&Eソフト

●ロールプレイングゲーム
〝長いあいだ、お疲れさまでした。ロードランナー、野球狂のあとを立派に継いで……〟などとセンチな気分ではいられません。3位との差、僅か数ポイント！　まだまだデッドヒートを続けてほしいところですが、さて……？　読者の人気も相変わらずダントツ1位です。まだ姫を助けていない薄情者はだーれ!?〈写真はPC－88版〉



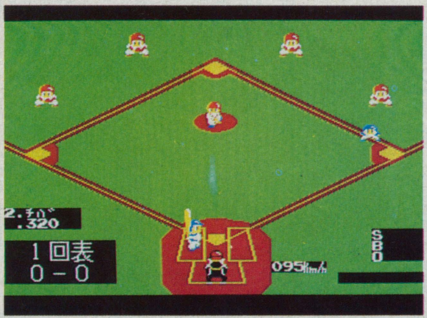
3位 ウィル（デス・トラップII）
スクウェア

●アドベンチャーゲーム
前月13位から一挙に上昇、〝アニメを使った……〟の宣伝文句が、前作『デス・トラップ』のハードボイルドファンに若年層を加える結果になったようです。
BEEPでも8月号の「おもしろソフト」で紹介しましたが、P.152～153の2枚のカットにもヒントがあります。〈写真はPC－88版〉



4位 THE CASTLE（ザ・キャッスル）
アスキー

●ロールプレイングゲーム
前月に続いてベスト5入り、幾多の修羅場をくぐり抜けてマルガリータ姫と再会できた読者のみなさまオメデトウです。まだのみなさま、化け猫退治はすみましたか？　水地獄はボンベがあれば、まあ少しは楽になるかもしれません。それにしても、まず巻物（地図）を手に入れて現在地の確認を！　基本的なワザは確実に利用しなくっちゃね。〈写真はFM－7版〉



5位 野球狂
ハドソンソフト

●シミュレーションゲーム
7月号以来の5位登場です。前月号では12位までランクダウンしましたが、MSXのBEE CARDが発売されたからでしょうか、みごと返り咲きました。集計期間がシーズン中だったせいも、ありやなしやと……。(編)はゲームより、帰宅するなりスイッチを入れて見るプロ野球ニュースの、最後の2～3分が気になる今日このごろ。〈写真はPC－88版〉

根強い人気のフライトシミュレータたち
アップルベスト10

ランク	ソフト名	ジャンル	媒体(価格)
1	F-15 ストライク イーグル	S	5D(11,500円)
2	ファンタジー	RP	5D(13,800円)
3	スペースシャトル	S	5D(11,500円)
4	ウルティマIII―エクソダス―	RP	5D(17,500円)
5	ボールブレイザー	AC	5D(13,000円)
6	キャプテン グッドナイト	AC	5D(11,500円)
7	シックスガンシュートアウト	AC	5D(14,000円)
8	メック バリゲード	S	5D(21,000円)
9	カラテカ	AC	5D(11,000円)
10	ウィザードリー	RP	5D(15,000円)

1等賞の『F15ストライクイーグル』をはじめ3位の『スペースシャトル』、そしてランク外ではあるけれど、未だ根強い人気の『フライトシミュレータII』と、アップルソフトのなかでのフライトシミュレータ支持率はとっても高いようです。
さて、7位にランクされた『シックスガン～』は、古き良き時代を背景に繰り広げられるガンファイト、気分はもう「シェーン！　カミングバーック!!」です。ぜひね。
そしてアップルファンに報告――12月号では〝おもしろソフト情報局〟に、久々のアップルソフトが登場します。こっちもぜひね！

注目ソフト

★6位　アメリカントラック（AC）　日本テレネット――ぶっつけ本番、そのまんま。
★7位　ハイパーラリー（AC）　コナミ――1～3コースで必死に順位稼ぎをしないと、あとがとっても苦しいのです。
★13位　ロードファイター（AC）　コナミ――30万点超えましたか？

★17位　棋太平（N）　マイコンハウスS・P・S――久々に将棋ソフト上昇中！
★32位　チャンピオンシップロードランナー（AC）　ソフトプロ、システムソフト――集計期間から察するに、すべてFM版の力です。PCもガンバレ！
★34位　メルヘンヴェール（RP）　システムサコム――GO！

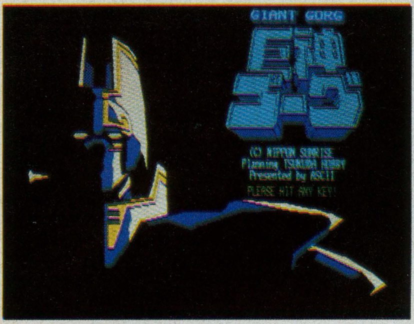
協力店　富士音響マイコンセンターRAM I

おもしろソフト情報

戦力をあげて戦略を練って挑戦だ

巨神ゴーグ（アスキー）

人気アニメがウォーゲームに、もうやるっきゃない!!



タイトル画面。影の使い方がウマイ

ストーリー

好評のテレビアニメの『巨神ゴーグ』をもとにしたシミュレーションゲーム。

南太平洋上に誕生したオウストラル新島にいる異星人、マノンに会うために、青い巨神『ゴーグ』と、それを操縦する主人公の悠宇(ゆう)、そして万能戦車キャリア・ビーグルに乗る仲間たちと協力しながら、敵と戦おう。

敵は、強力な私設軍によって島を占拠(せんきょ)し、戦略基地ガイルタウンの建設を進めるGAILと、それを妨害(ぼうがい)するクーガ・コネクションである。プレイヤーは、ゴーグと悠宇(ゆう)キャリア・ビーグルを操(あやつ)って、悠宇をマノンに会わせなければならない。さて、悠宇を無事マノンに会わせることができるか?

機種　PC-88（mkII／SR）FM-7（NEW）／77

媒体(価格)　T（FMのみ3800円）、5D（PCのみ5800円）



敵に注意しながら味方を探せ!

12人の味方を探し出して戦力アップ!

健　最初は、ゴーグとそれに乗る悠宇、キャリア・ビーグルに乗るトメニクといった戦力で始まるんだ。島のあちこちに散り散りになっている残りの味方を探し出して、ゴーグやキャリア・ビーグルに乗せないと、戦力がアップしないんだね。

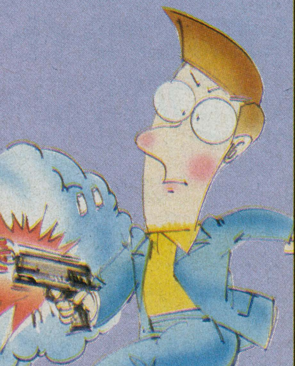
麻衣　そうよ。味方は全部で12人いるけど、ゴーグに乗れるのは悠宇とドリスだけで、その他の人たちはキャリア・ビーグルに乗るってことも覚えといたほうがいいわね。

ところでゲームの進行はどうなの?

英之　プレイヤーとコンピュータが1ターンずつ行って、その繰り返しで進んでいくんだ。プレイヤー側は1ターンに3回の動作が可能で、同じ動作は2回まで行える。

スコアがつくから、それを競うのもいいし、あくまでゲームの目標を目指すのもいいね。ゲームは、悠宇が死ぬか、勝利条件を満たすまで続くからね。

キャプテン　その条件というのがラブルガーディアンを40体以上倒すことと、最終目的地に着くまでに、2つのチェックポイントを順番に通過することだ。



移動は1度に1マスだけ、気をつけよう

健　メディアはテープ版だから、ディスクに慣れてる人にはちょっと抵抗があるけど、ゲーム自体はよくできてるよ。パッケージもなかなかだし。

英之　ロードは約15分かかるんだけど、最初に出るタイトルも結構よかったよ。

麻衣　ゲームが始まると、画面が4分割されるわね。左上がマップで、これは……スクウェア表示だわ。左下はコマンドの入力及び情報の出力で、右上はゴーグとキャリア・ビーグルの状況を表示してるわ。そして、右下はそのターンに残っているアクションの数とラブルガーディアンの破壊数ね。

英之　アクションは5つに分けられていて、移動、攻撃、人の移動、情報表示、パスのそれぞれが、ファンクションキーの1～5に対応しているんだ。画面の下よりにつねに表示されているよ。

健　移動はゴーグ、ビーグルとも、1度に1マスしかできないんだね。どちらかが2回移動すると、もう一方はできないから……。

麻衣　それは攻撃も同じよ。それから、ゴーグとビーグルが同じマスにいるときのみいっしょに移動

ふんっ！　負けてたまるか





や攻撃ができるの。これはとっても便利だから、大いに利用すべきね。

健　うん。ところで、人物の移動って何のこと？

英之　散り散りになった人々を見つけたときに、その人々をゴーグやビーグルに乗せるためのコマンドだよ。これも1アクションになるんだよね。

気の短い人には、ちょっと大変かも？

麻衣　このゲームって、はっきり言って気の短い人にはおすすめできないわね。ゴーグとビーグルの戦力を上げるのにかなり苦労するもの。20回のうち1回ぐらいはうまくいくんだけど……。

健　それに、戦闘結果は乱数の部分が強いんじゃないかな。パワー1の敵に15以上のパワーで戦ってもダメージを受けることがあって……、ちょっとひどすぎるんだよねぇ。僕なんか、これで何度キーボードをたたき壊しそうになったことか。

英之　まあ、そう興奮しないしない……。

画面表示はよくできているんじゃないかな？　表示関係の速度はFM-7のモードで十分だし。ただ、コマンド入力がファンクションキーだから、キーセンスが悪くてイライラするんだよね。とくに、自分が負けているときなどは本当にイヤな気分だよ。テンキー入力だけにしてほしかったなあ。

時間がかかるのが欠点だけど90点！

健　敵の動きは、各地形の危険度（パーセンテージで表示される）によって変化するんだよね。危険度0％の所はほとんどの敵がよけて行くってワケ。

これとは別に戦闘修正値もあって、味方に有利か不利かがパーセンテージで表示されるから、たとえば危険度が0％で戦闘修正値がマイナス40％の場所は安全地帯になるんだ。

英之　だから危険度が低い所は、多少不利な地形でも、かえって有利になるのさ。

麻衣　味方の戦力は、味方の数と各人の持ち力で表されるわね。じゃあ、できるだけ人を集めたほうがいいのかしら？

英之　でも戦力の低いうちは、敵の様子を見ながら探したほうがいいよ。敵の集中攻撃をあびたら、アッという間にやられてしまうからね。

健　それは気をつけなきゃな。それにしてもこのゲームって時間がかかるなあ。どんなに急いでも5時間はかかりそうだ。これじゃあいくら好きな人でも、丸1日あいている日ぐらいしか安心してプレイできないよ。

麻衣　それがこのゲームの欠点ね。

キャプテン　だけど全体的にはよくできているよ。細かいところで少々手抜きやあらが見えはするけど……。

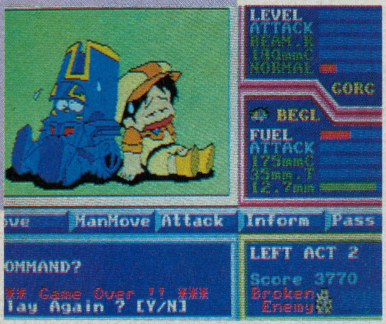
まあ、SAVEできないこと以外は目をつぶれるだろう。点数にして80点ぐらいだな。

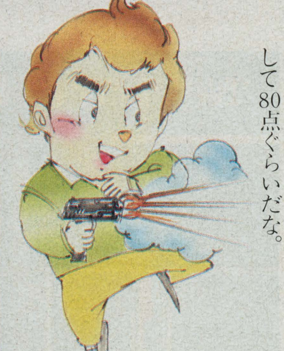


オーイ！　チェックポイントはまだか？









ハイ、お疲れさま！

あのスクウェアから最新情報キャッチ！

今まで誰も味わったことのない刺激的な完全アニメーションのロールプレイングゲームが、11月下旬、華々しく登場！　その名は、――じつはまだ㊙なんだけど……。

だけどこれだけは教えちゃう！　なんと、あの〈ガンダム〉を生んだ『日本サンライズ』が、スクウェアのためにオリジナル・キャラクターをデザイン、そして数百枚におよぶアニメーション原画を担当しているんだ。1秒間に6枚の動画を使っているから、アニメとまったく同じ。完全アニメっていうのは、こーゆーわけだったのさ。

さて、ストーリーの導入部分をBEEPERだけに、こっそりドド～ンと紹介しちゃおう！

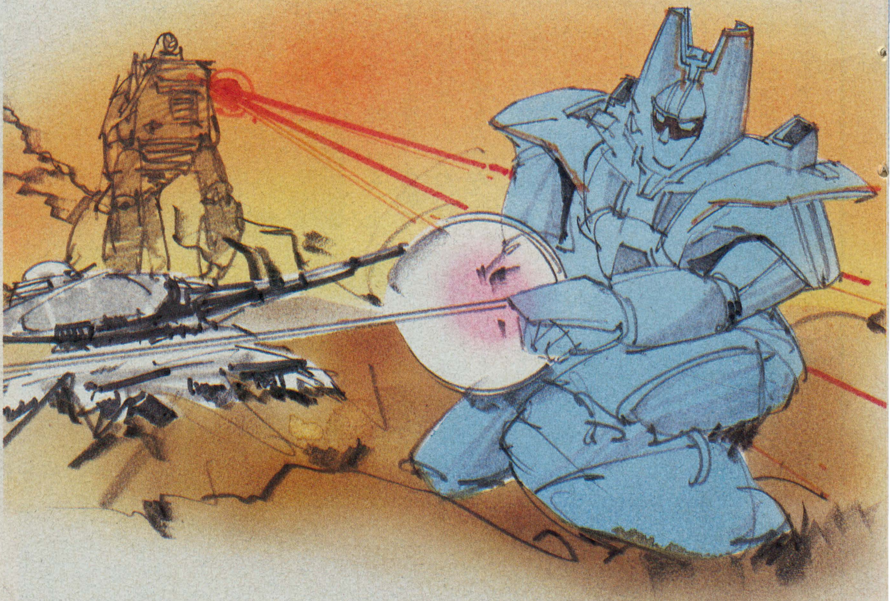
――反物質で構成された閉宇宙、この世界の存在理由を知る者はいない……――

母船で生まれ育った主人公。母船の住人たちのほとんどは、賞金稼ぎのソルジャーだった。母船から自分のメカで宇宙に飛び出し、敵を破壊する。コンピュータに記録されたその破壊数によって、母船で賞金を受け取るシステムになっているのだ。戦いに明け暮れる毎日……。

しかし、彼らは誰ひとり知らない――なぜ敵を倒さねばならないのか、どこからその敵がやってくるのかを。

☆　☆

舞台は宇宙と母船内。母船内では稼いだ賞金でメカをバージョンアップしたり、情報収集したり。戦闘シーンも見逃せない。



安定飛行を続けるのがひと苦労

ORRBIT(オービット) Ⅲ (テクノソフト)

コンストラクションもついて、ますます充実の3D!

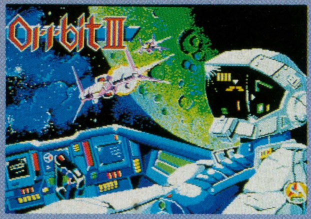
ストーリー

フリーダー連合とガルニエ連邦との戦いが始まって、はや10年がたとうというある日、フリーダー中央情報局は恐るべき情報をキャッチした。ガルニエ軍が恒星間ビーム兵器「トール」を開発しているというのだ。「トール」の完成は、フリーダー軍を無力化し、フリーダー連合そのものの存在を危(あや)うくする。そこで、フリーダー軍は「トール」の抹殺(まっさつ)を決定した。

コードネーム「ORRBIT Ⅲ」、そう名付けられたこの計画を見事に成功させるには、卓越(たくえつ)した操縦技術やあらゆる状況に対処しうる精神力などが必要とされる。

これらの条件をすべて満たすパイロットとして選ばれたのがキミだ。フリーダー連合の運命はキミの手に委(ゆだ)ねられた。いざ、出発!

機種 PC―88mkⅡSR
X1(tu)
媒体(価格) T(X1のみ4800円)
5D(6900円)







ななめへの移動がポイントだ!

健 またまた出ました!って感じがする3Dタイプのゲームだ。ワイヤフレームで3D化している。テクノソフトは3Dが好きみたいだね。

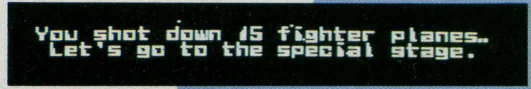
麻衣 そうね、『プラズマライン』も3Dだったし。ただし、『プラズマライン』のほうは、ワイヤフレームじゃなくて、ちゃんと面付きだったけど。

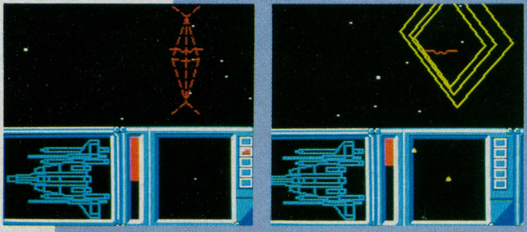
英之 確かに面のついているほうがらしく見えるけど、別にワイヤフレームでもいいんだ。この手のゲームはスピードが勝負だから。その点、まずまずのデキといえると思うよ。

麻衣 このゲーム、かなり難しいのよね。うまく敵を照準(しょうじゅん)のところに持ってこれないのよ。

健 そうそう、機体の操作がかなり難しいんだよなあ。ポイントはななめへの移動だ。縦・横の動きよりも、ななめの動きのほうが大きいから、これをうまく使えば、わりと敵をとらえやすいよ。

麻衣 あと各面ごとに出てくる敵を見極めることね。どの面でシールドを補給してくれて、またどの面で燃料を補給してくれるかといったこともちゃんと知っていないと、とても先に進めないわ。



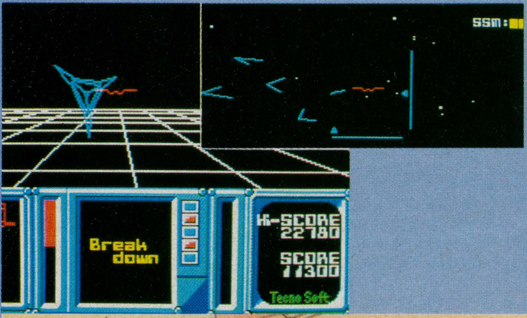


キャプテン ミサイルは数が少ないから、むやみに撃たないことだ。たいていはレーザーで用が足りるよ。ボーナスステージは、これはまた全部とるのは大変だけど、機体さえうまく操(あやつ)れれば全部突破できる。あとはスピード。あまり変える必要はないようだ。

英之 まあね。それはわかるんだけどねえ。やっぱり難しいよ。全然先へ進まないもんなあ。全部で16面あるそうだけど、いったいいつになったら到達できるやら。

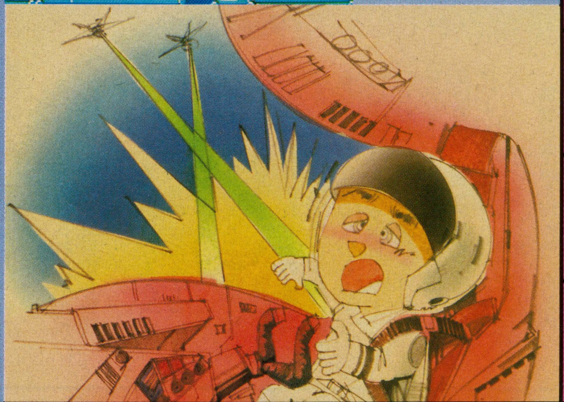
10面クリアを目標にガマンガマン……

健 このゲームに限らず、この手のタイプのゲームすべてに言えると思うんだけど、最初ものすごくとっつきにくいんだよなあ。ゲームとストーリーがなかなかマッチしなくて、ゲームをしていてもイマイチのってこないんだ。しかも難しくてなかなか先に進まないときてるから、ついおもしろくないということになっちゃうんだよね。そのへんが、かなり損していると思うんだ。



キャプテン そのとおりだと思うね。『プラズマライン』もストーリーはあったけど、ゲームとはほとんど関係なかった。他の3Dタイプのゲームも似たりよったりだ。3Dの技術自体は優れているんだけど、それがゲーム性にまで伝わってこない。この点が今後の課題といえるんじゃないかな。

英之 まあ、ある程度操作技術が上達するとおもしろくなってくるから、それまでは少々がまんしてやることだよな。10面までクリアすると、コンストラクション機能が使えるようになって、自分でゲームを設定できるようになるし。



泥棒稼業も頭と熟練度が決め手

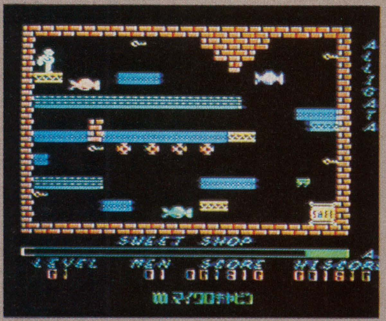
ブラッガー（マイクロキャビン）

失敗は成功のもと、繰り返し1面からやって慣れろ

ストーリー

中年泥棒貴族のブラッガーおじさん、若いころ稼いだ財産でしばらくは優雅な生活をしていたものの……。最後の大仕事と決めこんでもぐりこんでみると、最新の警備網と中年太りのお腹で悪戦苦闘。巨大なビルの中にはたくさんの障害物や警報器、そして夜警代わりのお化けたちがうろついています。それらをくぐりぬけ、カギをすべて集めて金庫にたどり着いたとき、おじさんの前には次の大仕事が待っています。

ビルの数は全部で20。銀行、商店、幽霊屋敷など、おじさんのプロ意識を刺激するトコロばかり。さて、明日の朝刊第一面はブラッガーおじさんの記事でうめつくされるのでしょうか?



機種　MSX（5400円）
媒体（価格）　ROM（5400円）

世界に冠たる大泥棒になる秘訣とは

英之　MSX用に造られたイギリス製パズルゲーム。なかなか難しいんだ。健は20面全部終わった?

健　いや〜、それがまだなんだ。

麻衣　私、キャプテンといっしょに全部やったのよ。

英之　それはすごい!

健　先に進んでいくと、どうしてもカギがとれない面があるんだよな。

麻衣　だから、パズルゲームなんじゃない。かんたんにクリアできるようなら、つまらないわヨ。

キャプテン　麻衣ちゃんの言うとおり。頭がやわらかくないとパズルゲームは解けないぞ。

麻衣　Mr.ブラッガーの動作の限界を見極めとかなきゃ、ダメネ。たとえば、どれくらいの高さからなら飛び降りることができるとかネ。

健　夜警をやってるお化けなんかを飛びこせるの?

麻衣　もちろん! でも慣れるまで大変だけどネ。頭を使えば、お化けさんたちを飛びこえなくてもクリアできるんだゾ、健。

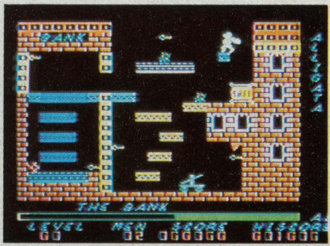
キャプテン　じっくり考えてから行動に移るのがベストだと思うネ。ただ、あまり考えてると窒息してしまうから注意!

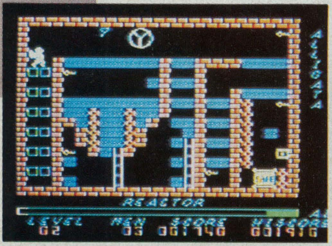
麻衣　きっと、ビルが気密構造になってるんでしょうネ。時間がたつほど空気がなくなっていくの。

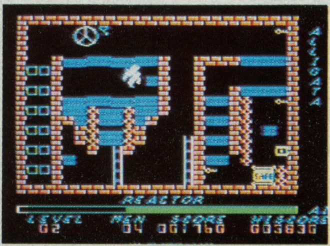
健　空気の残量がボーナスにもなるから、ハイスコアを目指すなら素早くクリアするのがいいってわけだ。

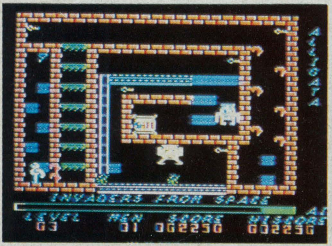
英之　この青い床の部分は乗ると消えていくんだネ。ここがこのパズルゲームをおもしろくしている部分だネ。

麻衣　そうなの。この青い床を上手に使えるようになるのが大泥棒になる資格の1つだと思うわ。これができなければ、スイッチボックスのところにも行けないもの。
あっ、スイッチボックスってのは、隠し扉を開閉するものなの。









任意の面から始められないのが辛い

英之　このゲーム遊んでて思ったんだけど、任意のビルから始められないんだヨネ。たとえば、5面から遊びたいと思ってもできないんだ。ロードランナーみたいにパスワードなんかを組みこんでほしかったな。

健　俺も同感。せっかく10面までいっても、ゲームオーバーになると1面からやり直しなんだ。ちょっとカッタルイんだよな。

キャプテン　健も英之も気が短いんじゃない? 50面とか100面もあるパズルゲームとは違うんだからネ。それに、何度も同じところを遊ばないから、このパズルゲームの心眼が開かないんだヨ。

麻衣　1面から始めて20面まで攻略したときの征服感がたまらないのヨネ。20面だけをピックアップしてクリアするときとは比べものにならないんだから……。

キャプテン　麻衣ちゃんは、エディットモードが欲しいんじゃないかな。

麻衣　そうネ。自分で面を作れたら最高なんだけどな。

英之　大泥棒麻衣の作った面は、ものすごく難しいんじゃないかな……。



ジャンボ・健の ワンポイント・ゴルフ教室

HOLE IN ONE（HAL研究所）

ユニークなホールにチャレンジ!

ジャンボ・健のワンポイント・ゴルフ教室

やあ、みんな元気かな? 私がジャンボ・健だ。今日のゴルフ教室はここ、HALカントリークラブからゲストに女子プロゴルファーの岡本麻衣さんを迎えている。

さて、このHALは砂丘や半島、島まで登場する東西南北の4コース、合計72ホールからなっているわけだが、まだ挑戦していないゴルファーも多いことと思う。

そこで今日のレッスンは、ゲストの麻衣プロと実際に各コースを歩きながら、ポイントとなるホールをピックアップしていこう。



《コースガイド》

●EASTコースからは、練習の意味もかねて1番と18番ホールをピックアップしてみた。

(HOLE1) 331m

しょっぱなの1番ホールは、パー4のミドルホールである。

どちらかといえば直線的なコースで、よっぽどのことがないかぎり、確実にバーディを狙えるだろう。が、グリーン手前のバンカーがクセ者である。

攻略法――まずティショットで飛ばせるだけ飛ばすこと。そして2打目でグリーンにオンさせればいい。そうすれば、後はパットを沈めてバーディだ。

実際にこのホールを麻衣プロがプレイした記録を示してみよう。

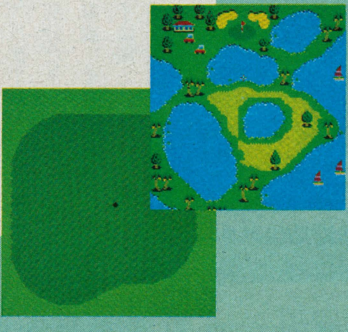
・Ⓔホール1　・PAR4
・風 ↙6m　・芝目←1
・1打 1W　・2打 7I
・3打 PT
BARDIE



(HOLE18) 378m

EASTコースの最終ホールもパー4のミドルホールだ。

しかし、よく見てくれ。グリーンの前のウオーターハザードといい、グリーン奥のバンカーといい、かなりシビアになっている。池にドボンしたら、もちろん満足できるスコアは狙えないだろう。



攻略法――ティショットで中央の3つの池に囲まれた三角地帯(写真参照)へ落とせばいい。これさえできれば、バーディはかたい。ただし、グリーンを狙うときにはくれぐれも奥にあるバンカーに注意してくれよ。

麻衣プロの記録

・Ⓔホール18　・PAR4
・風 0m　・芝目↓3
・1打 1W　・2打 7W
・3打 PT
BARDIE

どうだったかな? ここで練習をつんで自分なりのコツを見つけてほしい。

このコースでは、ホールアウト4アンダーくらいは出せるようにしよう。

●SOUTHコースは、美しいヨットハーバーの「サウス・ポート」からスタートだ。全体的にトリッキーホールが多く、このトリックに引っ掛かるとアンダーパーでホールアウトするのは難しいと思う。

このコースからは、次のホールを挙げてみた。

(HOLE2) 188m



ヨットハーバーがスタートだけあって、このホールはグリーンがぽっかり浮いた島の上、もちろんまわりはウオーターハザードだらけ。おまけにグリーンのまわりにバンカーが3つも大口を開けて待っている。ここはもう、確実にグリーンを狙ってバーディ、もしくはホールインワンといきたい。ちなみに私はホールインワンを出した(賞品ではヤマバの2輪車を手に入れた。サイコー!!)

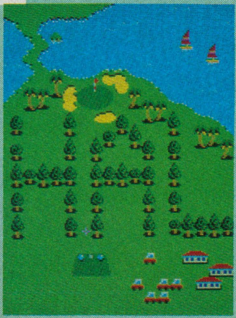
攻略法――ホールインワンを出すには、グリーン上でワンバウンドするようなショットを打つことだ。それから風向き(WIND)もよく計算してくれよ。

とにかくグリーンにワンオンできないと、いいスコアは望めない。度胸のない人は、まわりに浮かんでる島をまず狙うだろうが、これはあまりお勧めできない。ショットの数が多くなればなるほど、水浴びする危険も増えるんだから。

麻衣プロの記録　ホールインワンはなかったものの、ワンオンでナイスバーディだった。

・Ⓢホール2　・PAR3
・風 0m　・芝目↙2
・1打 4W　・2打 PT
BARDIE

●WESTコースは、木で〝HAL〟の文字を形作っている1番ホールからスタートし、当クラブのヨットハーバーでもっとも大きい「ウエスト・ポート」を最終ホールとする全6543mの最長コースだ。プレイヤーの正確なショットと風感覚が要求されるホールが多く、風向きによっては冒険しなければ高スコアは望めないだろう。



(HOLE5) 326m

パー4のミドルホールで、池の中の半島がフェアウェイで陸つづきになっている。グリーンのある半島のまわりはウオーターハザードになっているから、ミスショッ

トは許されない。

攻略法――ティショットで池の中に落ちないようにフェアウェイを狙おう。セカンドショットでグリーンを狙えば、またまたバーディだ。



かなり慣れている人なら、ティショットで島をつないでいる形の細いフェアウェイに落とすといいだろう。そうすればイーグルを狙えるチャンスもあるぞ。

麻衣プロの記録
- Ⓦホール5 ・PAR4
- 風↗4m ・芝目↓2
- 1打 1W ・2打 5W

EAGLE



●NORTHコースは全体的に長距離ホールが多く、プレイヤーのボールコントロールがよくないとバーディは取りにくいところだ。とくにショートホールは、フェード(ボールを右に曲げる)やドローボール(ボールを左に曲げる)をうまい具合に駆使しなければならないので要注意!!



(HOLE3) 485m

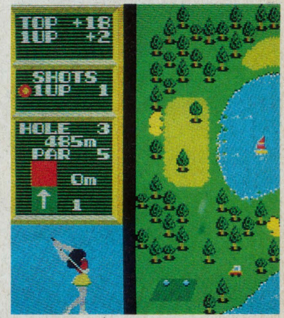
このホールもパー5の485mと距離が長くなっている。

コースのレイアウトとしてはそれほどひねくれてはいないが、ウオーターハザードが左側の大きいグリーンいっぱいまで入りこんでいるうえに、木がやたら多い。

攻略法――ティショットでは、飛ばせるだけ飛ばすようにして距離を伸ばそう。セカンドショットではまだグリーンが狙えないので、グリーン手前のバンカーに落ちないように！　これならイーグルも可能だ。

麻衣プロの記録
- Ⓝホール3 ・PAR5
- 風↙5m ・芝目→3
- 1打 1W ・2打 2W
- 3打 PW

EAGLE



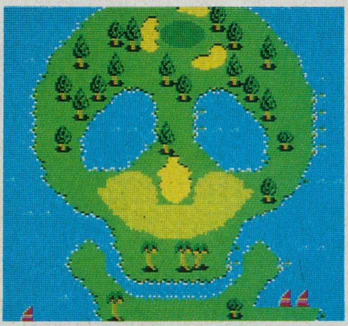
――どうだったかな？　とにかく72ホールもあるので、各ホールじっくりやって自分なりの攻略法を早く見つけよう。

●PC-88ではかなり遅さが目立つけど、その点はサウンド、グラフィックがうまくカバーしてるね。

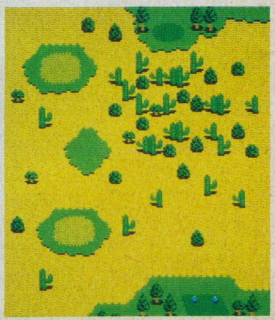
操作性もバツグンだし、さあ、キミのテクニックを駆使してスコアを伸ばせ!!

英之　あーあ、2人ともすっかりプロゴルファー気取り、まいっちゃうなぁ……。









美人アンドロイドがキミの片腕

コズミックソルジャー（KGD）

マップ作りよりもゲーム展開を楽しんでみたい1本！

ストーリー

星暦3530年、クイラ星を総督府とする連合帝国は、領土拡大を目的としてすでに銀河の大半を手中に収めていた。そして、このゲームの舞台であるKGD星域、すなわち、アリック・ドンク・エグザスにもその魔手は伸び、人々の必死の抵抗もむなしく、KGD星域は帝国の支配下となってしまった。

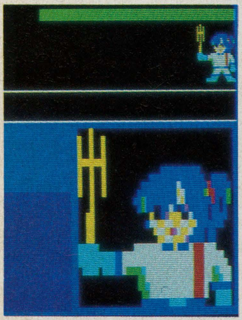
帝国の支配下となって数ヵ月、やはり帝国への怒りは消えず、各地でレジスタンスが活発化した。そのレジスタンスの中心者が"サイキック"すなわち超能力者であった。そのサイキックの除去を目的として帝国側はU-80を開発。これは体内に埋め込まれると、いかなるセンサーにも反応せず摘出不可能となり、サイキックとしての力も無力化してしまうという恐ろしいものである。

このU-80の解明のためレジスタンスは多くの犠牲を出しながらも、KGD星域の軍事基地のどこかにU-80の処方ファイルが存在するという情報を入手した。そしてダゴック星に監禁されているサイキックたちの救出にふみきり、1名だけ救出に成功した。

このサイキック能力者がキミ。キミはまずドンク星のジャンクショップへつれていかれ、唯一のパートナーであるアンドロイドを与えられて、U-80の処方ファイル発見のために送られて行ったのである。キミはファイルを手に入れ、母星に自由を取りもどすため全力を注いでもらいたい。

機種　PC-88（mkII／SR）
媒体（価格）　5D（7800円）

町のなかで敵と出会った。しかし、戦うだけが脳じゃない





アーマーは必需品。金がたまったら必ず手に入れること!!



かわいいキャラクターは機能も重要だ！

英之　久々にのめり込めそうなRPGが出たな。

健　そうそう、ゲームバランスもよく、奥行きがとても深いんだ。それに、RPGに多いオドロオドロしさがなくて、明るい仕上がりになっているんだ。

麻衣　私が気に入っているのは町などで知り合う異星人たちね。何種類もの異星人たちがたくさん出てくるの。不気味さは全然なくてカワイイくらいよ。

英之　僕はつねに画面左に出ているアンドロイドが好きだな。とってもかわいい子なんだ。

麻衣　バカね。このアンドロイドはゲーム進行でとっても重要なのよ。初めは何もできないけど、だんだんと便利な装置を付けていけるの。透視する機械とか敵の能力を判断する機械……ほか、たくさんのものがね。その装置はアクセサリーの形でアンドロイドの体に付け足されていくからよくわかるわ。

英之　なるほど、ただ僕らの目を楽しませてくれるだけじゃなくて、目的達成のために重要だったんだ。

健　俺は3D画面の速さが気に入っているんだ。ほとんどリアルタイムで動くからイライラは全然なし！ 移動はすべてこの3D画面で行うから、ここの部分はとっても重要なんだ。

目的達成のためには人情は後回し

キャプテン　それでは私が、ゲームの大まかな説明をしよう。

このKGD星域は、アリック・ドンク・エグザスの3星からなっている。各星は、町・軍事基地・ジャングルなどに分かれている。そこを、くまなく歩きまわり、仲間を集めながら、U-80の処方ファイルを手に入れるという具合だ。全体的にあっさりした仕上がりなので気楽にプレイでき、かつ、のめり込めるゲームなんだ。

健　それじゃ、このへんでゲームのこつなどを話そうか。

ゲーム開始時はプレイヤー1人だけなんだ。だからまずやらなくちゃいけないことは、仲間を集めること。で、どうやって仲間を集めるかというと、とにかく町を歩くことだ。そうすると、誰かしら近づいてくる異星人がいる。そして、その異星人に話しかけるんだ。しかし、すんなり返事してくれるやつらばかりじゃない。

そこで、相手に攻撃をしかけるのさ。攻撃パターンは5種類ある。思いっきり攻撃するパターンから、ワッとおどかすパターンまで。ワッとおどかすと、相手はビビる。そこで、また話しかける。すると急に相手は弱くなり、話ができるようになるんだ。

この話には2種類あって、「仲間になるか」と「情報を聞く」がある。ここではまず仲間にしといたほうがいい。

英之　なるほど、敵は殺さずにちょっとおどかしてやれば、それなりに利用できるというわけか。なかなか人情あるゲームだな。

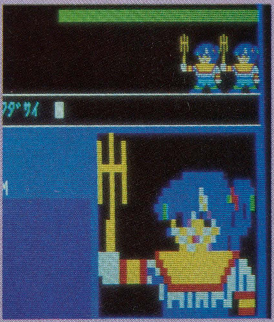
麻衣　仲間は何人まで増やせるのかしら。

健　5人まで増やせるんだ。そして5人全員そろっているときに、仲間になるかと話しかけた場合、今いる仲間と交換できるんだ。これによって、弱い仲間なんか追い出してしまえるのさ。

英之　なんだ、やっぱり人情のかけらもないゲームだな。

キャプテン　まあそう言うなよ。処方ファイルを手に入れるには、そのくらいのことをしないとダメなのさ。

UTCHAMが武器を欲しがっている。高く売りつけて金をかせごう



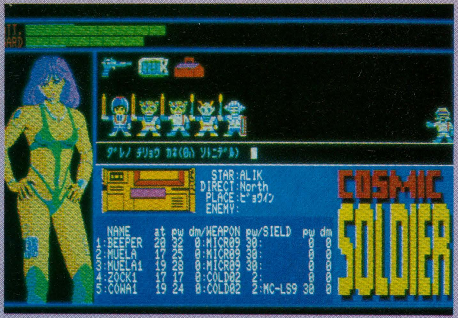
ダメージをうける順番を忘れるな！

健　次に重要なことは、買いものだ。アーマーや武器がなければ何もできやしない。だけど、まともに買っていては金がもたないんだ。そこで便利なのがジャンク屋さ。ここでは、専門店で買うのよりもかなり安く買えるんだ。ただし利点ばかりじゃない、欠点もある。中古品なので、初めからダメージを受けているものもあるからね。

麻衣　このあたりは、運がものをいうわけね。掘り出し物もあれば欠かん商品をつかまされることもあるということね。

健　そしてもっとも大事なことは!? 戦闘時に攻撃を受けたとする。そのときに、ダメージをうける順番があるんだ。一番ダメージを受けるのは右側。それから左へ順に。だから一番いいアーマーは右側の戦士に着せる。そして、一番いい武器は一番ダメージの受けにくい左側の戦士に持たせる。

これは目的達成のための第1条件なので、忘れないように。



仲間がケガをしたら、すぐ病院で手当てしてもらおう

英之　もうひとつ、アンドロイドにこれから付けられる機械についての説明や、機械があると思われる場所について知っておく必要があるんだ。それを知るには、町のどこかにある研究所へ行かなければならないんだ。これを知っておかないと、せっかくのアンドロイドもまったく力を貸してくれないから気をつけなくちゃ。

遊び心いっぱいのゲームにキミも挑戦

健　このゲームでも、マッピングは重要なんだ。親切なことに、マニュアルにも3つの星の町の大まかな地図だけはのっているんだ。でも、これだけでは、やっぱり町の全容は分からないから、根気よくマップ作りをしなくっちゃね。とくにジャングルなどは迷いやすいので、絶対マップは作ってほしいな。

麻衣　この星と星との行き来はシャトルでできるのね。星内の町やジャングルなどの行き来も同様にするのね。とても便利だわ。

英之　多少のヒントを教えることにしよう。ドンクの星では、未開地へ行けば何らかの収入があることはまちがいないぞ。でも、未開地は手強い敵が多いから、不用心に近づかないほうがいい。アリック星でも未開地には何かある。ぜひ、進入してみよう。

麻衣　町にはホテルや、ひどいことにソープランドもあるのよ。どの星にもやっぱり、こういう所はあるようね。私なんか赤面しちゃったわよ。

英之　なんでも、ホテルやソープランドだけで使えるコマンドもあるらしいんだ。遊び心も大いにあるようだね。

健　敵の強さは、その場所によって違うんだ。一番弱いのが町の敵、次いで未開地、軍事基地となっているんだ。アリック星の軍事基地にはクイラ星の大将がいるので、一度会ってみるといいよ。でも、勝てる自信があるときだけよ。

キャプテン　町では、とにかく仲間を集めること。そして情報もとにかくよいものを惜しみなく買う。敵は殺すだけが能ではなく、痛めつけて利用する。経験をつまない者は、軍事基地へは入らないこと。研究所はこまめに通うこと。

以上のことを守れば、U-80の処方ファイルの入手も、そう難しくはないだろう。KGD星域へ自由をもたらすために、勇気のある人は、ぜひ、この世界で一旗あげてみよう!!

2人組で現れたYENOE。戦うか逃げるか、さあどうする!?



敵の中佐。お互いにダメージを受けている。さあ攻撃ダ!!

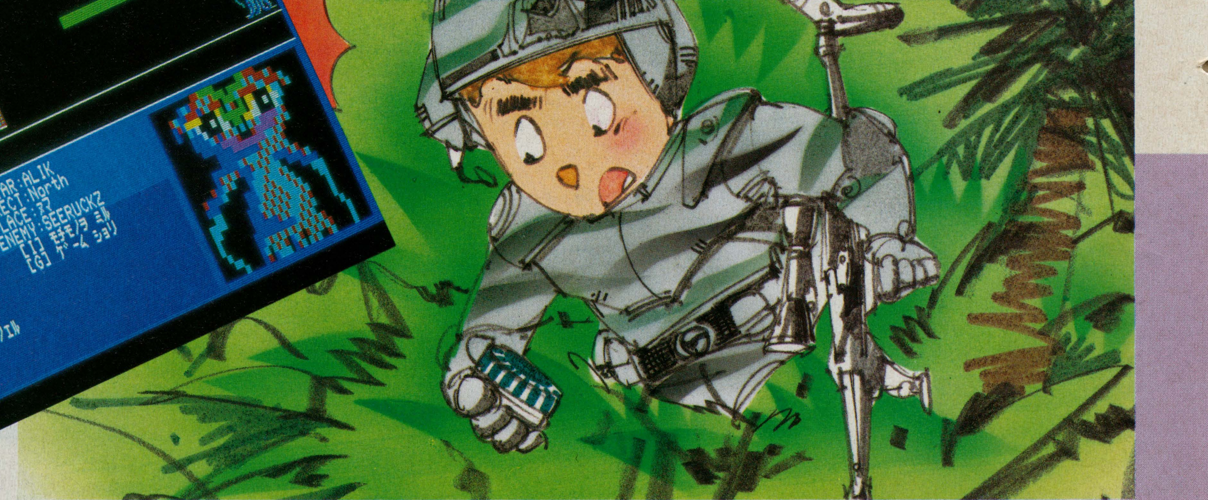


チョット手強い敵だけど、倒せば金を置いていってくれる



タコのような怪物が現れた。アンドロイドは「キット カツワヨ」とアドバイスしてくれた





18歳未満大歓迎のギャンブル!?

パチンココンストラクション（ポニカ）

今日からキミも一人前の釘師、扱いやすい機能が充実

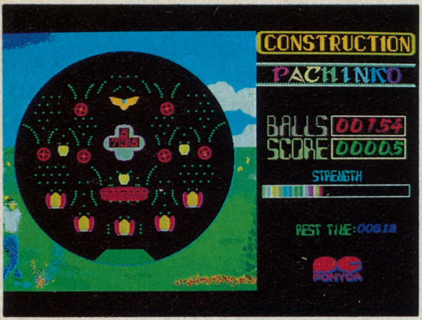
ストーリー

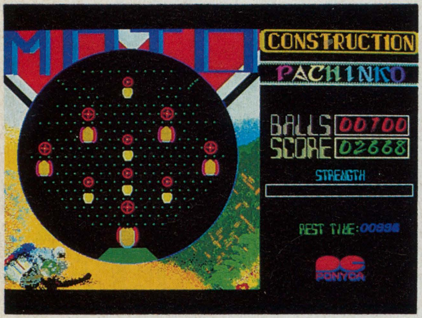
そもそもパチンコというものは、昔の子供の玩具「コリントボール」に端を発している。その昔、子供たちは板を切り、木の釘をその上に打ち込んでは、自分の好みの盤面を自分自身で作り、そしてそれを自分自身でプレイしていた。つまり子供たちは、設計者、釘師、プレイヤーの、1人3役をこなしていたのだ。

ところが現在では、パチンコは子供たちから奪われ、大人たちだけの遊びとなり、その大人たちでさえも、既製品のパチンコ台で遊ぶだけになってしまっている。

そこで登場したのが、この「パチンココンストラクション」。これなら自分の好みの盤面を作るのもお手のもの。パチンコの原点とも言える、このパチンココンストラクションで、キミもパチンコに、レッツ・チャレンジ！

機種 PC-98（E／F／M）
媒体（価格） 5D（5800円）





上下ともサンプルとして楽しめるゲーム画面

パチンコ・ソフトのギャンブル性とは？

キャプテン よくギャンブルっていうのはパソコンゲームになりにくいって言われているけど、このゲーム、みんなはどうみるかな？

麻衣 私この手のゲームって、どうもノリきれないのよね。だってパチンコっていうと、どうしても「賭けごと」っていうイメージが頭から離れなくて……。

英之 でもこのゲームはお金を使うわけじゃないし、お金がもうかるわけでもないんだから、別に「賭けごと」っていうイメージを持たなくってもいいんじゃないかなぁ。

健 えー、でも俺の考えは逆だよ。この手のギャンブルゲームっていうのは、どれだけ賭けごとのイメージを損なわずにゲーム化するかっていうのが、ゲームのできを左右すると思うんだ。だから、お金の損得を何か別のものに転換しなきゃいけないというか……、とにかく、アツくなれなきゃギャンブルゲームじゃない！

英之 そういえば、ギャンブルゲームとしてよくできたものに、マッキントッシュの「マックスロット」っていうのがあったけれど、あれなんかお金を賭けていたわけでもないのに、エラくアツくなったもんな。

もうけた金額のベストテンに名前が載った載らないで一喜一憂したりして。

麻衣 あっ、そうか。つまり健が言いたいのは、本物のパチンコでお金をもうけたときと同じぐらいの喜びを、このゲームでハイスコアをとったときに感じるようでなきゃ、優れたギャンブルゲームとはいえない、というわけね。

健 そういうこと。かっこよく言えば、「数値化されたプライド」を感じることができるかどうかが完成度の高さを表している、っていうことかな。

偶然性の少ないサンプルゲーム

英之 でも、そういう目でこのゲームをみるんだったら、このゲームはあまり成功したとはいえないんじゃないかなぁ。

健 そうだな、純粋にゲームので きの良し悪しについてだけ言えば、いろんな欠点が目につくもんな。たとえば、本当のパチンコだと、玉がよく入るときもあれば、入らないときもあってヤキモキしたりするはずなのに、このゲームでは、ある狙いどころさえつかめば、ほとんど必ず玉がはいるんだ。玉を打つバネの調子だってバラツキがあるはずだし……。

麻衣 私、本当のパチンコのことはよく知らないんだけど、パチンコって、もっと偶然性に左右されるものじゃないのかしら？

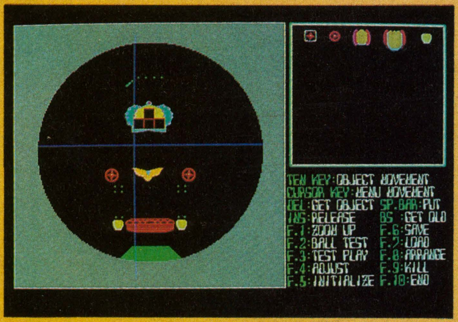
健 制限時間を区切っているのも、少し疑問を感じるなぁ。

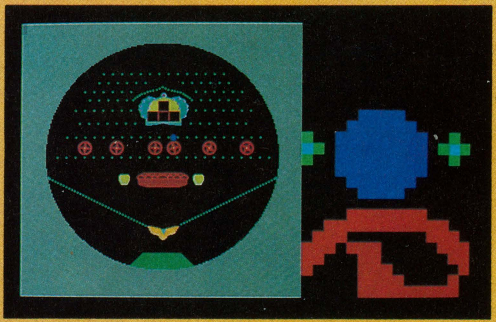
だって、本当のパチンコをやるうえで一番大切なものは「粘り」なんだけど、その粘りを発揮する間もないよ。

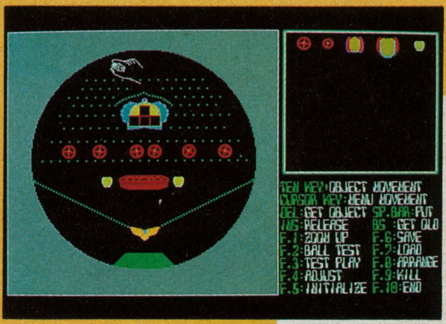
キャプテン ちょっと待った。みんな、このゲームの欠点ばっかり並べ立てているけど、このゲームの主旨を誤解しているんじゃないかな。



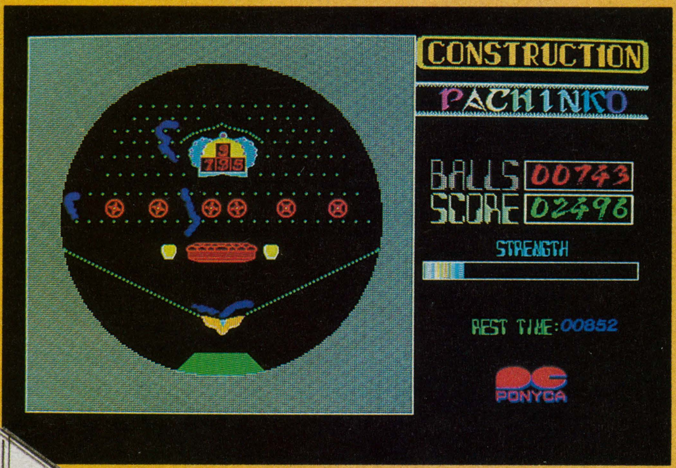
バックの種類もいろいろ



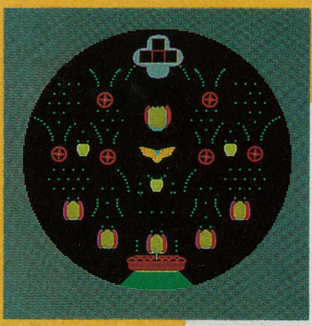




コンストラクションで思いのままの盤面をつくろう。試し打ちもOK



「超初心者向け面」



健ご自慢のオリジナル

誰でもかんたんに作れる充実ぶり

キャプテン　というのは、このソフトは、タイトルからもわかるように『コンストラクション』がメインなんだ。もっとそっちのほうについて言ってほしいね。

英之　このコンストラクションに関しては、「よくやった」の一言に尽きるね。

健　そうそう、風車10個にチューリップ20個。ヤクモノは5種類の中から1個選べるし、落とし1個に天1個。ヒコーキタイプのヤクモノがないのが心残りだけど、それ以外の小物は、必要十分なだけそろってる。しかも、それらが自由に配置できるんだからスゴイよ。

英之　それから調整機能も豊富。普通のラバーバンドカーソルモードの他に、パチンコ玉カーソルとズーム機能を組み合わせた釘師モードとか、実際に玉を落として調べるボールテスト、そして重力だとか、はねかえり係数なんかが自由に設定できるチャレンジモードなどなど。

麻衣　[¥]キーでカーソルが対称移動するなんていうのも、目立たないけれど操作性の向上に貢献しているわ。

健　一般のパチンコ台っていうのは、ほとんど左右対称だからね。

キャプテン　そして自分の作った盤面は、パチンコゲームモードのなかに組み込むことができるんだね。

英之　つまり、このソフトではコンストラクションモードが主役で、ゲームモードは、コンストラクションモードで作った盤面をプレイするためのワキ役と言ってもいいんじゃないかな。

キャプテン　そうだね。

健　ところでさあ、俺の作った面を見てくれよ。

普通のフィーバー台を参考にして作ったんだ。

麻衣　あら、私も作ってみたわ。私、どうもパチンコ苦手だから、下手でも絶対玉が入る「超初心者向け面」。

一同　麻衣らしいよ(苦笑)。

麻衣　そういえば、さっきからずっと思っていたんだけど、健って妙にパチンコに詳しいわね。パチンコの話なんか、健ったら1人でしゃべってるじゃない。

英之　そうそう。もしかしたら1人で隠れてパチンコ屋に行ってるとか?(疑惑の眼ざし)

健　そんなんじゃないよ。ただ昔、「釘師サブやん」っていうマンガが好きだっただけだよ。

麻衣・英之　なるほど(疑いつつも納得)。

キャプテン　なんにしろ、パチンコ屋に行けない未成年者からパチンコ好きのお父さんまで、誰でも家ですぐに釘師の気分が味わえる、優れたソフトだね。



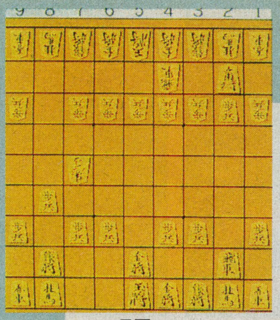
将棋の指せる（!?）秀作が98に！

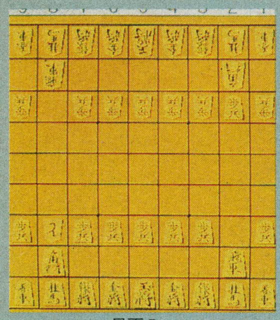
森田和郎の将棋（エニックス）

アマチュア4級程度の人までなら存分に楽しめるぞ

パソコン＋将棋ファン待望のソフトだぞ！ そんなものほかにいくらでも出てるって？ 早まってはいけない。〝早まるBEEPER、プレゼントが当たらない〟。制作者の名前を聞いて驚くな、泣く子も笑うわれらがモリタン!!『森田のオセロ』で世界を制覇してからウン年、『森田和郎の将棋』を引っさげて、ここに堂々の登場！

機種 PC—98（E／F／M）
媒体（価格） 5D（8700円／2HD・9800円）


局面A


局面B

豊富な機能が将棋ファンに大ウケ!?

英之 うーん、強い。ちゃんと将棋を指してますね。今までの市販の将棋ソフトなんて、なんていうか、ただ駒を進められる位置に置くって感じだったのに、この『森田の将棋』は1手1手ちゃんとヨミが入ってるから、いかにも指してるっていう雰囲気がありますよ。本格的なんです。

ほら、キャプテン。見てください、Aの局面。ここでコンピュータはどう指したと思います？ 2七歩のタタキ。ニクいですよね。飛車が逃げればキカシになる、歩を取ればと金で角を取る。飛車が逃げればキカシになる、というわけで手筋ですね。

キャプテン フムフム……。

英之 強いばかりじゃなくて、いろんな機能も付いてるんですよ。

まず、その①、棋譜再現。対局がすんだあとで、指し手を再現してくれるんです。プロになった気分で感想戦ができるってわけです。これは強くなれそうですね。

その②、通信対局。遠くにいるライバルとだって、パソコンで将棋が指せる。

その③、詰め将棋。どうしても解けない詰め将棋の正解手順を教えてくれるんです。

そして、その④、定跡編集。いろいろな定跡手順を覚え込ませれば、好きな型で将棋が指せる。

なかなか充実してますよね。

『無理だの笑戯』!? なんて言いすぎかな

キャプテン ふむ。確かに強い、ところもあるが……。

英之 えっ？

キャプテン 弱いところもあるということさ。たとえば局面B（☖5七角成☗5二金左☖7五馬☗2二角）。ここから指し手を少し追ってみよう。

☖2七歩☗同飛☖2六歩☗同飛。意味のない連打の歩（ただし、レベル3だと、5七に成った馬が3五に引いて、この連打が生きるかね）。そのあとはもうやけくそ。☖3九馬☗同金☖3五銀☗2五飛☖2四銀☗同飛……と、自殺手の連続だ。このあたりを見てると、『森田の将棋』というより『無理だの笑戯』という感じだね。

英之 でも、全般的に評価関数はしっかりしてますよ。それに詰みが早い。勝負が終盤にもつれ込んだら、必殺ラリアート1発で逆転されること請け合いです。

キャプテン ただ、次にこう指せば詰めよになる、という局面を理解してほしい。いくら詰め将棋が得意でも、局面を詰みに導く手を指せなきゃ、迫力に欠けるというものだろう？

人間は指せば指すほど強くなるが、コンピュータはやればやるほど弱くなる。学習機能が付いていて、局面を悪くした手は反省して2度と指さない、というふうにはならないものかな。

それにレベル3の思考時間の長いこと。相手が読み筋どおりにきたらすぐに指す、というわけにはいかないかな。

英之 僕もついでにひとつ注文。人が後手番をもったときは、画面も上下転換してほしかったですね。

練習相手にはもってこいのレベル選択

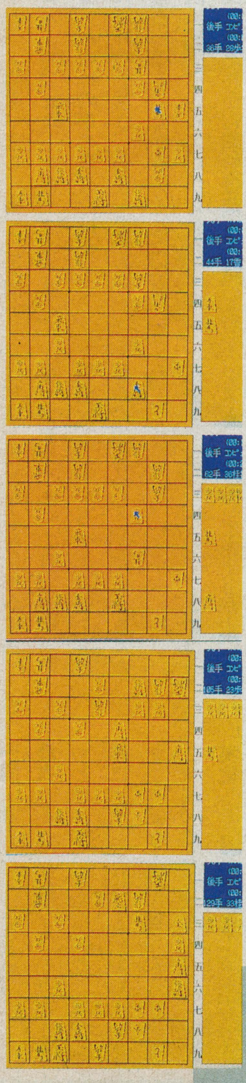
英之 総合的に見ると、レベル3はアマチュアの4級程度ですね。つまり将棋が好き、それなりに自分でも強いと思う。でも将棋道場に行くだけの自信はない、といった程度の人。レベル3に徹底的に勝てるようになったら、3級を名のって道場へ行こう！

レベル1は、6～8級程度。つまり、将棋は好きだけど自分でも弱いと思っている人。結構楽しめると思うな。勝ちきるのはきっと大変だろうけど、でも、『森田の将棋』には手筋がたくさん詰まってるから、それを盗んで勝ちきれるようになれば、確実に力がついた証拠。

キャプテン そういう意味で、この『森田の将棋』は、4～5級以下でもっと強くなりたいと思っている人の、良きライバルになり得るだろうね。

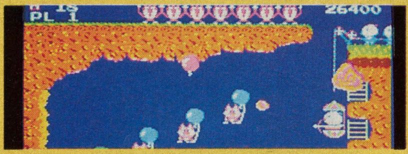
それはそうと、森田先生は、10年後にはプロの名人を破る、なんて言ってるが、どうだろうね。

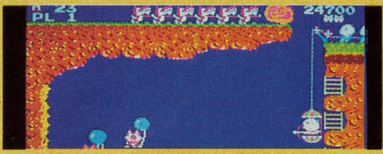
英之 『森田将棋』に負かされる栄光（?）の名人は誰でしょうね。中原さんか、谷川さんか……。歴史的な大事件になりますね。


レベルを選んで、実力伯仲の勝負をしたいね！

構成／スピカ（堀込佳寿子・光畑由佳） 協力／木村信行・武井司・スパーク炎上寺・TAKEJUN・氷水芋吉・連日徹夜＆朝帰

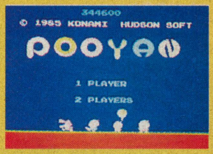
テレホビーレビュー


ホラね、岩が落ちた。万才してるオオカミがにくい！


あと1匹オオカミが増えると……


プーヤンを助けると飛び上がって喜ぶぞ


風船にのったオオカミを肉で落とせ！



すとおりい

むかしむかし、仔ブタのプーヤンはママや兄さんのブーヤンと仲よく暮らしていました。

ところがある日、プーヤンは怖ーいオオカミにさらわれてしまいました。さあ、たいへん。

プーヤンを助けるためにママとお兄さんのブーヤンは必死になってオオカミ退治を始めます。

さあ、オオカミを全部やっつけて、無事にプーヤンを救い出せ！

メルヘンちっくに過激なバトルゲーム

ビーッ、ビーッ、ドキュッ、ドカン、キラリッキラリッ、くそー、また細胞で死んじもーた（シリーズ『私はグラディウスが好きだぁっ！』）。えっ、なに？　コナミのプーヤンがファミコンででたって？　──SW（スイッチ）　ON（オン）！　突然ネーミングのBGMが流れたもんで、思わずレバーを上下に動かしちまったぜい。

さて、ゲームスタート！　ブーヤンがママの乗ったゴンドラを動かして、オオカミの石攻撃（ゴンドラの端なら触れても死なない）をかわし、ママは弓矢で攻撃！　オオカミの持っている風船を割るんだ（オオカミに当ててもダメだよ）。

1面は上から落ちてくるオオカミを着地させないよーに風船を割ればいいのだ。しかーし、弓矢は2連射で、オオカミの体に当たると、そのまま落ちてしまう。そこでもうひとつの武器、肉がある!!

知恵をしぼってオオカミ退治！

プーヤン

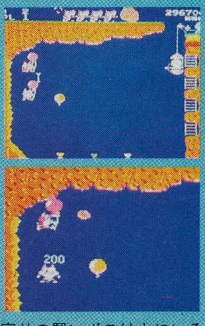
（ハドソン）

機種　ファミリーコンピュータ　©コナミ

価格　4,900円

文／エイリアン

この肉（ブタ肉かな？）はオオカミの大好物。それに気をとられてオオカミが風船から手を放す。あとは万有引力で、ドスーン!!　まとめて落とせば得点も高くなるぞ！（400・800・2000・2000……）もちろん肉は放物線を描いて（パワーアップすると……!?）飛んで行くので、パターンを見きわめることも大事。


守りの堅いボスは上にいるオオカミを使って落とせ！

古来、オオカミは悪者の代表者だった

で、撃（う）ちそこねたオオカミはどーなるか？　じつは、プーヤンをさらっていくだけじゃない！　右のハシゴを狙（ねら）ってガブッ！とかみつくのだ！　だから絶対に逃がさず撃ちもらさずでいけばOK。必殺・嫌いだ撃ちっ!?　左上の数字（〝PL　1〟ではないよ）が0になると、ステージクリア。

2面はオオカミのすみかだ。ここではオオカミの風船がパワーアップし、最高3発当てないと破裂（はれつ）させられない。さらに、風船の1人歩きもあるのだ。これは肉をはね返してしまうぞ。

この面は、下から上に移動するオオカミを退治するんだけど、谷の上に巨大な岩があるのに気付いただろう。そう！　これは、対ママ用の秘密兵器なんだ。1匹や2匹上にのぼられても許せるけど、5匹上がるとドラムたたきのBGMに変わり、6匹目になるとテンポが早くなり、7匹目で岩を落とし、ゴンドラのロープが切れてミスになるのだ!!

それに加えて手強（てごわ）いのが、ピンク色のボス。なかなか盾（たて）（矢を防いで落とす）の手をゆるめないので困ってしまう。

そこで、ボスの攻略法を。

①残りが10匹をきったら、肉をつかわずにとっておいて、ボスめがけて投げる。

②ボスが子分の下にいるとき、わざと子分の体に当てて、下のボスの風船を割る。



隠れキャラの鳥が出現！
ほかにも隠れキャラ、隠れテクが


ギャ～！　落っこちた

ボスをやっつけると、プーヤンも救えてステージクリア。そしてボーナスステージに挑（いど）む。パーフェクトは1万点！

3面以後もプーヤンのすみかとオオカミのすみかというパターンは変わらないけど、プーヤンのすみかではボスがフルーツを落としてくる。イチゴ↓リンゴ↓？？？……等と、おもしろいのも出てくるぞ。2面ごとに聞けるコミカルなBGM、隠れキャラクター（鳥が出ているね。これは4万点）はなんと100万点まであるのだ！　がんばって見てみようね。

それゆけゲイモス!!

西暦2315年、すでに地球人以外にも、このはるかなる宇宙に生きる知的生物が存在することは知られていた。そのなかには地球人に友好的なものもいたが、そうでないものもやはりいた。

そのもっとも反友好的な生物集団マストドンは、ついに太陽系に対して侵略活動を始め、太陽系惑星の衛星に前進基地を建設した。彼らのふるさとであるケンタウルス座A銀河だけでは急激な人口増加に対応しきれず、新たな生活の場を求めていたのだった。

そこで我が太陽系防衛軍は、最新鋭宇宙空間戦闘機ゲイモスを防衛戦へと送り込むことになったのである。この戦闘機ゲイモスは、対地・対空の両ミサイルを備え、マストドンの前進基地を破壊するに充分な力を持っている。

一方、敵の要塞母艦フォボスは高度なワープ機能を持っており、突然目の前に出現しては防衛軍をおびやかすのだった。

まずゲイモスは、月にある前進基地の破壊に乗り出した。続いて火星、木星、土星、海王星、冥王星へと闘いの舞台を移し、マストドン軍団を太陽系の外へ追い出そうという作戦である。

それゆけゲイモス!!
がんばれゲイモス!!

3D画面は慣れるまでがタイヘン

とまあ、何ともヤマト的なイントロだったけど（ぜひ、ささきいさおさんに朗読してほしいネ）実際はひたすらボタンを押すだけという、スポコン的ゲームなんだ（もちろん、コントローラーはちゃぶ台の上に置いて、ゲイモスがやられたら親父が怒ってちゃぶ台をひっくり返すんだ。それを姉ちゃんが涙をハラハラ流しながら見つめているんだ。大リーグボール養成ギプスなんかつけてゲームをすれば、もうサイコー!!）。

さてさて、まずオープニングではプレイヤーが1人か2人かを聞くと同時に、モードAかBかも聞いてくる。この「モード」というのは、ゲイモスの動き方の違いを表している。

モードAは画面の中をゲイモスが自由に飛び回るのに対し、モードBではゲイモスは画面中央に止まったままで、そのぶん風景が動くんだ。3D画面だからスクロールとはちょっと違うけど、まあ相対的に動いている気分になれる。

モードBの場合はコントローラーの動かし方によって敵キャラの動きが派手になる場合があるので、それなりにムードは楽しめるよ。

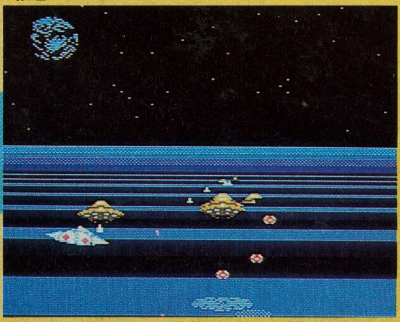
そしてもう1つ、モードBには照準がついていて、地上物にこれを合わせてミサイルを撃てば必ず命中するというのも、初心者にはアリガタイ。でも個人的にはモードAのほうが好きなんだけどね。だって自分が動くほうがカッコイイもん!

さあ、スタート!! なかなかゴキゲンなミュージックとともにゲイモスが発進したぞ。まずは腕ならしにミサイルを何発か撃ってみよう。2種類出るね。そう、1つが地上物を攻撃するためのクェーサーで、もう1つが敵の戦闘機と交戦するためのパルサーなんだ。

ここらへんはゼビウス感覚!! ✚ボタンはいくら下向きに押しまくっても、地面に激突することはないので安心して。



オープニング　モードは２種類ある


接近戦では運動神経がものをいう

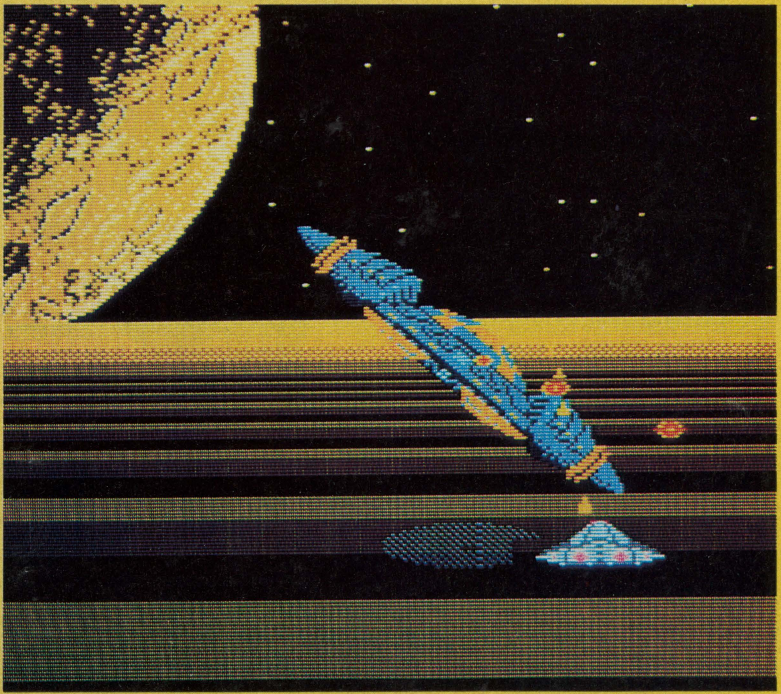
フォボスの大きさにドッキリ!

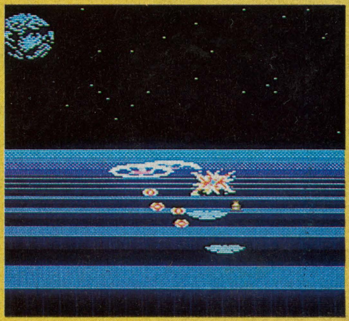
ゲイモス

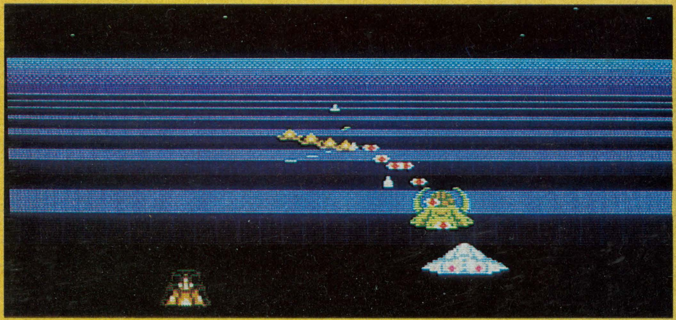
（アスキー）

機種　ファミリーコンピュータ
価格　5,500円

Kilala


フォボス現わる! ここまで来て死ねるか




カブトは高得点だ。早めに!

さて、敵がやってきたぞ。ミサイルはなかなか思ったところへ飛んでくれないだろう。アッという間に死んでしまった人もいるんじゃないかな？　ここらへんが3D画面ゲームのムズカシイところなんだ。慣れるまでが大変かもしれないけど、ガンバ!!　セガの『ズーム909』をやったことのある人なら上達も早いかも!?（余談ながら、地面の模様から自機の形まで、両者はソックリ）

慣れてくると、いろんなことが少しずつ見えてくるだろう。たとえば空中物の白いフリストはあまり攻撃してこないとか、地上から飛び上がるホッパーはよけ方があるとか、地上物はほとんど攻撃してこない……などなど。でも、面の後半に出てくる地上物の行列のなかのカービンダー（通称「カブト」）は、激しく攻撃してくるから要注意!!（これにはほとんどやられないのがフシギだけど）

地上物の行列が終わってしばらくすると、画面中央に大きく斜めに登場するのが、お・ま・た・せ、要塞母船のフォボスだ。こいつはド真ん中にパルサーを5発撃ち込まないと消えてくれない（確かこのネタも『ズーム909』にあったよね!?）。向こうも必死になって応戦してくるから大変だ。うまくよけながらぶち込もう。

5発命中した暁には、めでたくフォボスはどこかへ消え去ってくれる。でもまだキミの仕事は終わったわけじゃない。次は火星、そして木星……と、新たなマストドン軍団を追ってゆくのだ!!

あまり役に立たない必勝法をひとつ……

空中物は料理するのがメンドいわりには、あまり味がない。つまり、苦労するのに点が低いんだ。だから、自信がなければよけるに限る!!　地上物を確実に破壊することを心がけたほうがはるかに効率がよい。逃げ方としては、できるだけタテに大きく動くこと。そして画面の端にはあまり行かないように。逃げきれなくなるゾ（以上、Aモードの話）。

空中物のキャラそれぞれに攻撃パターンがあるから、それをよく理解して逃げるように。また、逃げながら必ずパルサーをしこたまお見舞いしよう。攻撃は最大の防御なり!!　また後半にある地上物の行列は必ずすべて破壊するように。カービンダー（カブト）は点が高いよ。こいつは早めにアタックすれば怖くない、怖くない!!

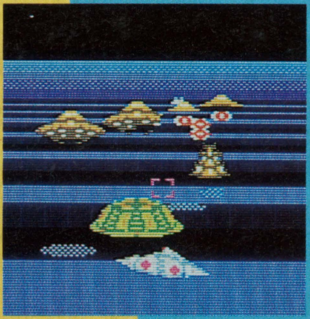
さて問題のフォボスだけど、逃げ回ってばかりじゃそのうち死ぬに決まってるから、積極的に攻撃に出るべし。うまくミサイルの雨をかいくぐるのであーる。1列に飛んでくるミサイルをクロスするようにかわせば、死ぬ確率は低い（ゼロであるとは言ってないのに注意!?）。結果として、ゲイモスは大きく8の字飛行をすることになるわけだ。あとは要領。ガンバッテ!!

『ズーム909』の双児の弟みたい

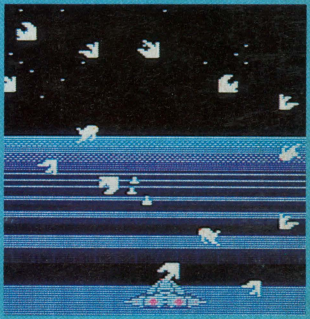
最初に見たときに「横から見たゼビウスみてえ」と言った人がいたけど、ボクはなぜかあの懐しい『センジョウ』を思い出してしまった。どーしてかよく分からんけど、何となく似てるんだよね、イメージが。

似てるといえば、誰が見ても『ズーム909』との異常なまでの類似点。これは否めないでしょうな。ミュージックは『ズーム』のほうが好きだけど、全体的にはキャラの多彩さ、画面の拡がりをうまく使ってる点、そして易しすぎない、というところでわずかにこの『ゲイモス』に軍配が上がるという感じかな。でも、この指の疲労をなんとかしてくれいっ！　ケンショウ炎になっちまうわい!!

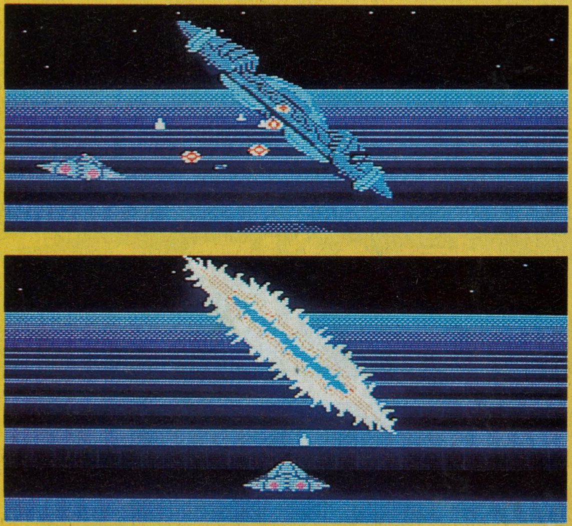
Bモードでは背景だけが動く



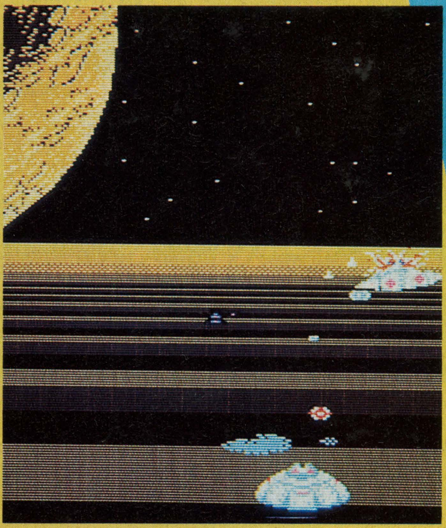
フォボス撃破の瞬間



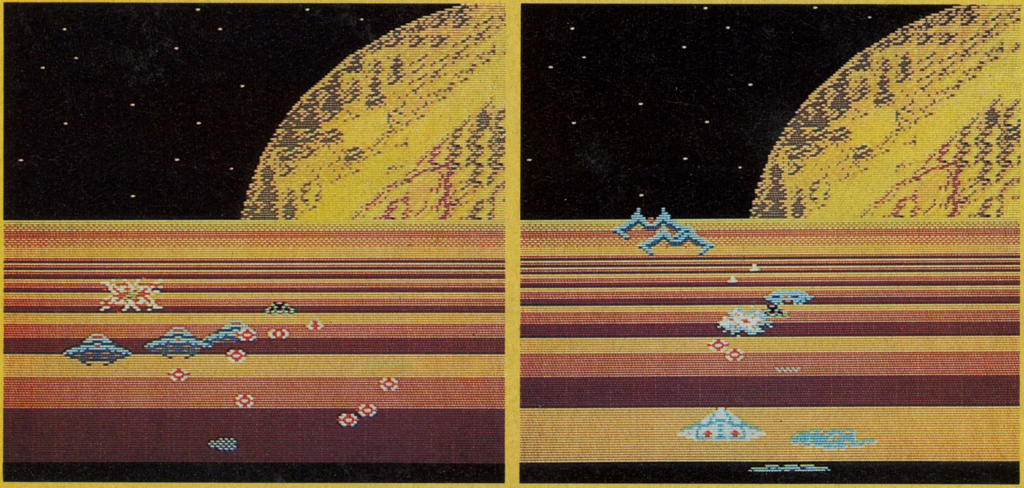
攻撃をうまくかわして中心に5発撃て！



地上物は点が高いぞ



悲惨にも体当たりされてしまった

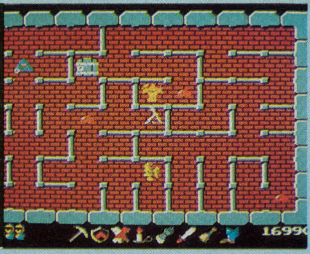


テレホビーゲームTOPチャート

ファミリーコンピュータ

ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	—	ドルアーガの塔 ナムコ 4900円
2	2	スパルタンX 任天堂 4900円
3	1	スターフォース ハドソン 4900円
4	—	フロントライン タイトー 4500円
5	—	内藤九段将棋秘伝 セタ 4500円
6	8	ドアドア エニックス 4900円
7	—	ハイパーオリンピック コナミ 6500円
8	4	エレベーターアクション タイトー 4900円
9	—	アストロロボ・ササ MIA 5500円
10	—	忍者くん ジャレコ 4500円

1 ドルアーガの塔



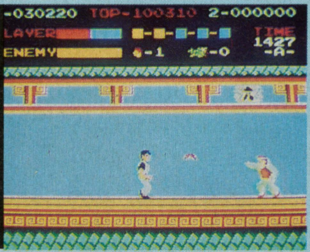
▲60階クリアした人のために、アナザ・ドルアーガが用意されているなんて!!

4 フロントライン



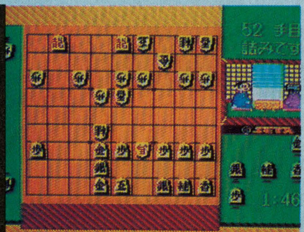
▲一瞬の油断も許されないフロントライン。キミは単独で敵司令本部へ乗りこめるか!

2 スパルタンX



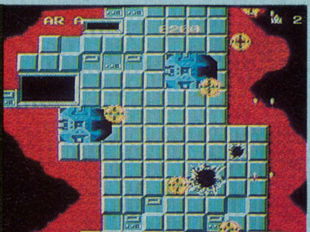
▲相変わらず人気バツグンのアクションスポーツゲームだ。

5 内藤九段将棋秘伝



▲将棋ファンが待ちに待った本格将棋。駒落ちや制限時間をつけることも可能だ。

3 スターフォース



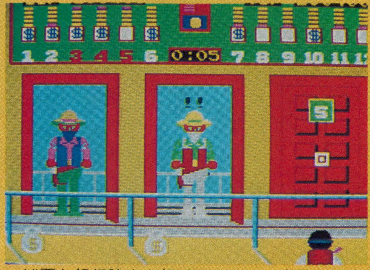
▲ゴーデスの謎をあばくため、ファイナルスターは今発進した。

☆協力店
●西武百貨店(東京・池袋)●阪急百貨店(大阪・梅田)●ヤマギワ東京本店ホビーショップ(東京・神田)●寿屋日吉店(神奈川・港北)

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。
集計期間は昭和60年8月1日から昭和60年8月31日まで。

テレホビーデビューあべにゅう

セガSG・SCシリーズ
バンクパニック



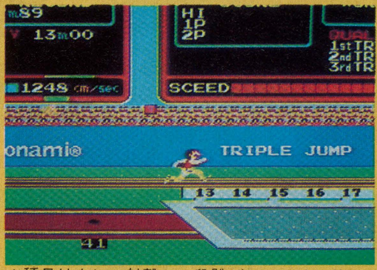
▲凶悪な銀行強盗を相手に、キミは市民の平和をまもることができるか!

ファミリーコンピュータ
ルート16ターボ
(サン電子)



▲大泥棒「カンハルー」の基地に隠された大金を取りかえす、カーチェイスアクション。

ファミリーコンピュータ
ハイパースポーツ
(コナミ)



▲種目はクレー射撃、三段跳び、アーチェリー、走り高跳び(コントローラーは別売)。

セガSG・SCシリーズ
チャックンポップ



▲14の迷路で悪戦苦闘するチャックン。モンスターの城からハートマークを取り戻そう。

ファミリーコンピュータ
スーパーマリオブラザーズ
(任天堂)



▲いじわるな障害物をうまくすり抜け、ゴールめざしてすたこらサッサ。

ファミリーコンピュータ
シティコネクション
(ジャレコ)

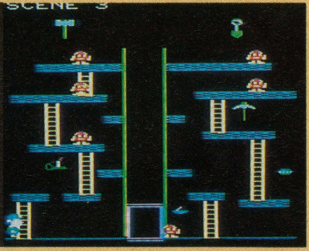


▲パトカーが来たらすかさずオイル缶をぶつけ、すべての道路を通過しよう。

スーパーカセットビジョン

ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	1	マイナー2049 エポック 4500円
2	3	スーパーサッカー エポック 3800円
3	2	ミルキープリンセス エポック 4500円
4	4	ウィリーレーサー エポック 3800円
5	5	ルパン三世 エポック 3800円

1 マイナー2049



▲現れるミュータントをかわしながら、一刻も早く坑道を完全通過せよ。

2 スーパーサッカー



▲反則OKの格闘ゲーム。ジャンプヘディングなど多くの技が使えるよ。

3 ミルキープリンセス



▲性格占い、相性占い、バイオリズム、ゲームといろいろ楽しめる1本だ。

セガ SG・SC シリーズ

ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	1	ドラゴン・ワン セガ 4800円
2	4	チョップリフター セガ 4800円
3	5	ピットフォールII セガ 4800円
4	3	どきどきペンギンランド セガ 4800円
5	2	ズーム909 セガ 4800円

1 ドラゴン・ワン



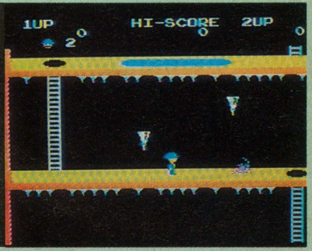
▲行く手をはばむ悪魔の6人衆に立ち向かい、愛するKYOKOを救い出せ！

2 チョップリフター



▲ヘリを操縦し、味方の捕虜64人を救出することがキミの使命だ。

3 ピットフォールII



▲障害物をきり抜け、地下迷宮から宝物を捜し出せ。すべてはキミの頭脳まかせだ！

テレホビーニュース

年末にむけて、ファミコンソフトのラッシュだあ。これはすごい。

まず、任天堂から**マッハライダー**（定価4900円）が10月下旬に、東芝EMIから**パチコン**（4900円）が11月下旬に、ナムコから**パックランド**（4500円）が11月下旬に、**バーガータイム**（4500円）が11月上旬に、**スターラスター**（4900円）が12月上旬にそれぞれ発売の予定。

また、ジャレコから**忍者じゃじゃ丸君**が11月中旬、コナミから**グラディウス**、**ツインビー**、**グーニーズ**が年末から1月初にかけ発売される予定。カプコンの**1942**、**ソンソン**は年末、ポニカの**おニャンコタウン**（4900円）は11月下旬、**ルナ・ボール**（4900円）は12月初旬に発売の予定。

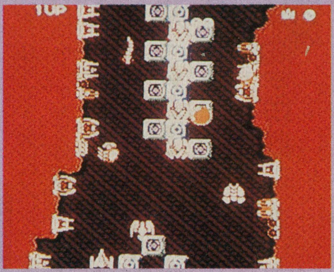
バンダイからは、**キン肉マン**（4900円）が10月末、11月から12月上旬には**マクロス**、**おばけのQ太郎**も予定され、**ゴジラ**も計画中のようだ。

ハドソンの**チャレンジャー**（4900円）は10月中旬、スクウェアの**テグザー**（5500円）は12月上旬の予定。

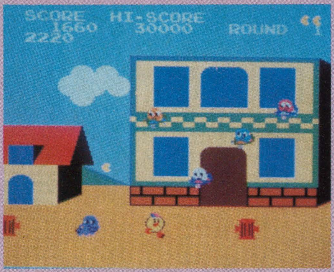
アップルで有名なあの**カラテカ**（4900円）はソフトプロから11月に登場しそう。



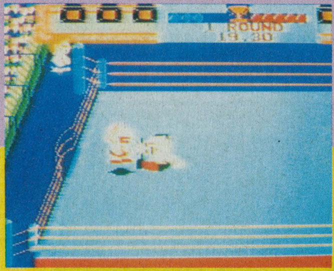
ファミリーコンピュータ
いっき（サン電子）



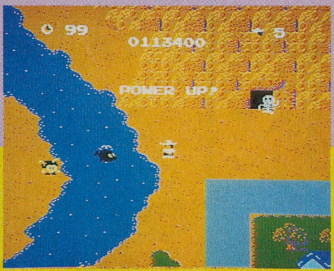
ファミリーコンピュータ
頭脳戦艦ガル（デービーソフト）



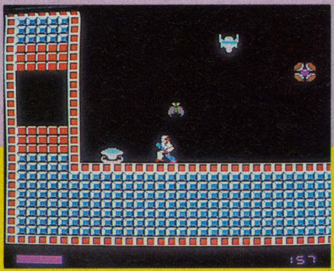
ファミリーコンピュータ
パックランド（ナムコ）



ファミリーコンピュータ
キン肉マン（バンダイ）



ファミリーコンピュータ
チャレンジャー（ハドソン）



ファミリーコンピュータ
テグザー（スクウェア）

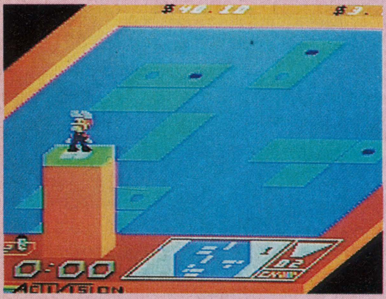
BOX 7

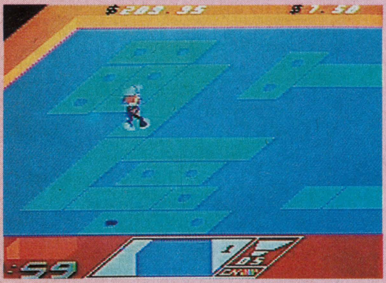
"2"の発売もあってか、MSXファンは伸びざかり。当然ソフトも育ちざかり。そんなわけで今月はMSXソフトが5本も登場だぞ。もちろんどれもうれしいROM!——気分も軽く、いっただっきま～す!!

ご案内(独断と偏見の総合点)

1F ロックンボルト(85点)(ポニカ)
2F らぷてっく(84点)(デービーソフト)
3F 宇宙戦士「隼」(70点)(東芝EMI)
4F コスモエクスプローラー(76点)(ソニー)
5F マスター オブ ザ ランプ(74点)(ポニカ)
6F PUSH PULL II(88点)(コムパック)
7F ドアドア(72点)(エニックス)

1F ロックンボルト



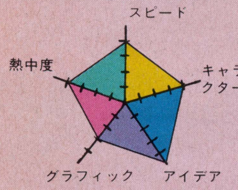


●MSX
●ROM(4800円)

▼思考型アクションゲーム＝ユラユラ揺(ゆ)れる鉄骨をボルトで止めて、100階建てのビルを完成させよう——なんて言うとカンタンそうだけど、なんたって100階、一気にやるにはチョイとシンドイ。まぁ最初は制限時間なしの練習モードでガンバ!

㊖にもこのゲームに夢中になってたのが約2名、ボクが見てるうちに27階までクリアしてたよ。つまり、ロードランナーの思考型の意味とはチョッチ違うんだ。ウ～ン、ウ～ンと考えこむ必要はないから、思考型って聞いただけでソッポを向いてしまうBEEPERにも楽しめるハズ。

青写真が出る面では、動く鉄骨を飛び回りながらそのとおりに配置しよう。面が進むと2画面分になって、やっと青写真どおりに作ったのにリフトに戻(もど)れなくなったりするからおもしろい! そんなときはまたバラして帰り道を作らなきゃ。遠い所から止めていくのがコツ。時間内に何階までいける!?



2F らぷてっく

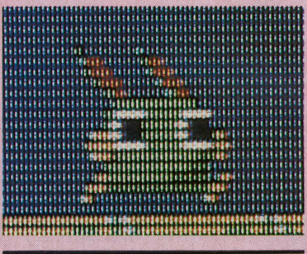
●PC-88(mkII/SR)
●5D(6800円)

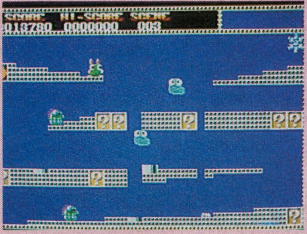
▼アクションゲーム＝"LAP(ラプ)TICK(ティック)"と読んじゃダメだよ。なぜか"てっく"、これが正しい!(デービーの高橋氏曰く、「これが正しい札幌(さっぽろ)語なんスよね」だって)

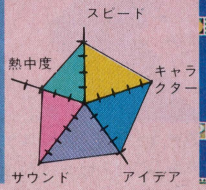
主人公は写真でご覧のとおりの怪獣もどき"びっきい"君。?ボックスを開けて同じフルーツを続けて取ると、"スーパー"に変身。高く飛べたり、スピードが上がったりでかなり動きやすくなるから、ぜひね。

モンスターは10種類、なかでもカメレオンがエグイぞ(写真でお見せできないのがとても残念)。

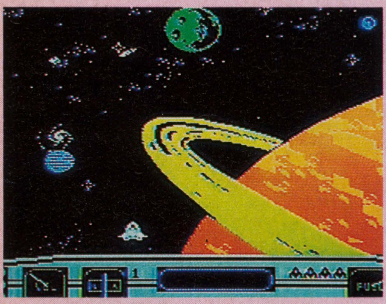
とにかくキャラの動き、とくに"びっきい"の放物線運動の先読みをしてないと、アッという間に敵のえじき。スピードもSRなら言うことなしだし、BGMも凝(こ)ってるし、チョッチやってみて!

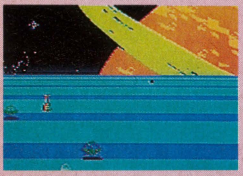






3F 宇宙戦士「隼(ハヤブサ)」





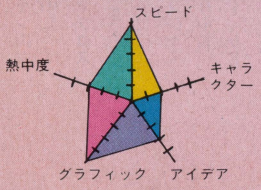
●MSX
●ROM(4800円)

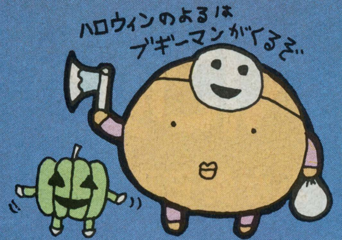
▼アクションゲーム＝まずメニュー画面で、4つの銀河系のなかの1つにカーソルを合わせよう。これはなかなかカッコイイよ。それぞれ難易度が違うから、もちろんポイントも変わってくるわけだね。

おつぎの惑星への突入もまたけっこう凝ってて、画面の向こう側から飛んでくる惑星(色によって難易度が違う)をつかまえればいいんだけど、これが小さすぎてチョッチわかりづらい。「やりいっ!」と思ってたら、じつはホーキ星に体当たりしてたりして……。

惑星表面で隊員を助けるのもしかり。キャラの不鮮明さのせいで、せっかくのムードが盛り下がってしまった。

おまけにカーソルをチョンと押すだけで、自機が左右に大揺れ。背景はいいし、ストーリーも一貫性があっていいのに、この2点が残念だなぁ……。

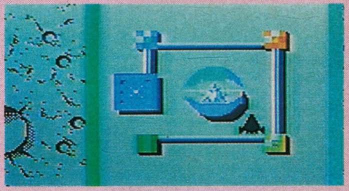


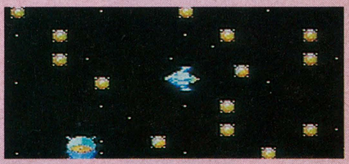


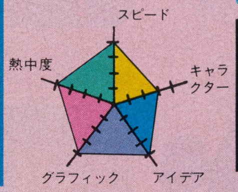
ギョッくんのレビュー

4F コスモ エクスプローラー

●MSX
●ROM（4900円）
▼リアルタイム・アドベンチャーゲーム＝マニュアルが、あっ、厚い！ でも、これをじっくり読んでからスタート。
1画面は全宇宙空間のうちのホンのわずか（『バンゲリングベイ』みたいにね）で、全体のマップはファンクションキーで見ることができる。とはいっても、すでに行った地点の周囲しか表示されないし、マップを呼び出してる間にもゲームは進行しているんだ（STOPキーで中断できるけど）。ちょっと飛ぶとすぐ燃料がカラになって基地にバックとか、ボクはかなり欲求不満。どーせボクだけがヘタなのさっ！

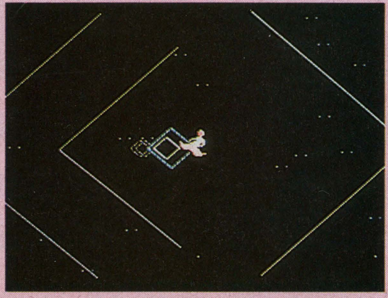


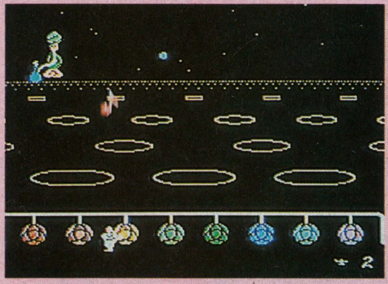


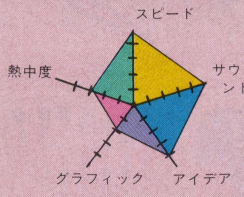


5F マスター オブ ザ ランプ

●MSX
●ROM（4800円）
▼アクションゲーム＝ナニがナンだかさっぱりわかんないけど、空飛ぶジュータンでの飛行練習は、イヤー、おもしろかった！ 初めのうちは、セイフティゾーン（写真の四角いマスの中）が上下か左右だけの動きだから、よほどトロくないかぎりうまく（編の約1名は問題外の外）けど、レベルが上がると上下左右。これはかなりキツイ！
もうひとつ、鐘つきの練習（昔はやったサイモンもどき）があって、これはお師匠の示すとおりにつけばOK。失敗するとお仕置きだからね。レベルが上がると、その鐘つきの早さったらもう、冗談とは思えないぜ！
一般ウケするとはとても思えないけど、BGMはスゴイぞ！ あっ、もしかして音楽ソフト!?ってか。

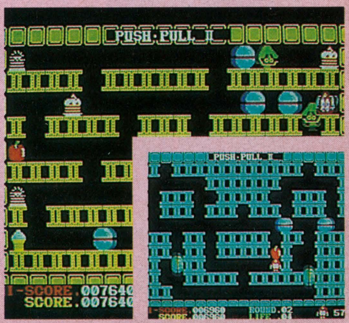


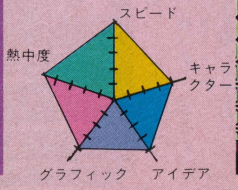




6F PUSH PULL（プッシュプル） II

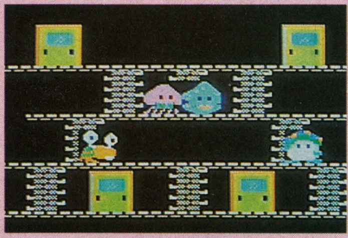
●FM-7（NEW）／77
●T（3800円）、3.5／5D（5800円）
▼思考型アクションゲーム＝動くタマゴにつぶされてしびれているうちに敵をつかまえて、ボーナスキャラも取ってしまおう。タマゴは敵でも味方でもない、キミの攻め方でどっちにもなる。
難なくクリアできる面もあれば、敵をやっつける順番が決め手になるパズル性の強い面もあって、飽きさせないのがイイぜ。
最初につまずくのはきっと2面の下半分だね。8面までやってみたけど、グッ！

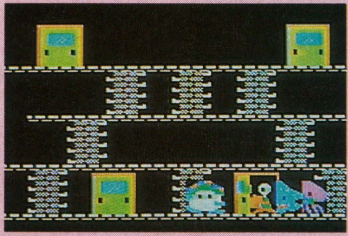


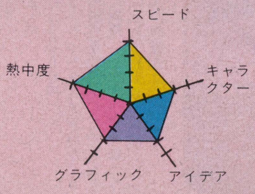


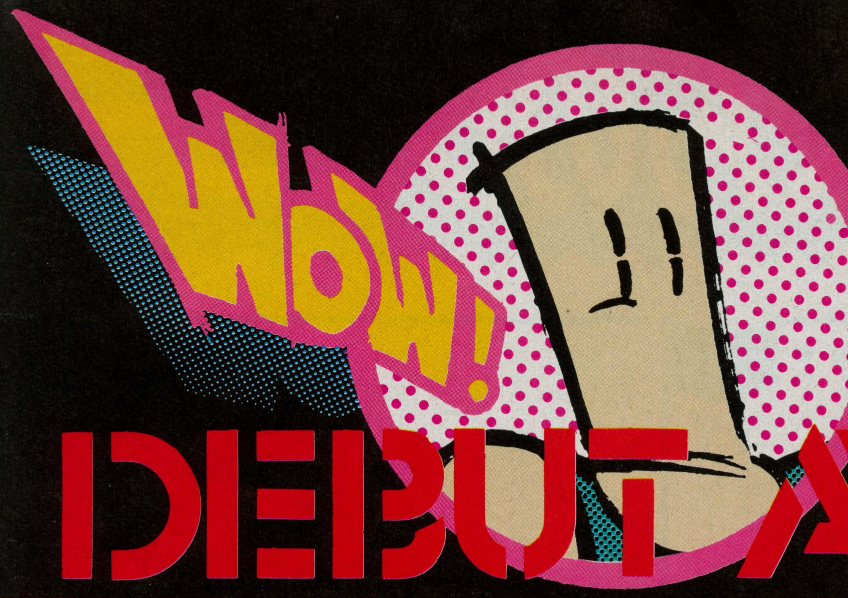
7F ドアドア

●MSX
●ROM（4800円）
▼アクションゲーム＝まさかドアドアを知らない人なんていないだろうな？ それくらい有名な中村氏の作品のMSX版。ハシゴやドアは、この1本でゲームにおける市民権を得たと言ってもいいほどなんだ（言いすぎかな?）。だから新しいもの、ってゆーのはないんだけどね。
要領のいい人なら、すぐにキャラクターの動き方のパターン（クセ）を見つけてしまえるハズ。だからあっさり次から次へと面を進めていけるんだ。逆に悪いと、アッという間にゲームオーバー。どっちにしてもすぐ終わっちゃう。
ボク好みではないけど、中村氏の『ニュートロン』同様、一度は熱中するゲームだぜ！









デビューあべにゅう

待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい!

秋深し隣は何をする人ぞ──もちろんBEEPER諸君はゲームでついつい夜ふかしの連日? つかれた頭と目に、虫の声、またたく夜空はまた格別!!

DEBUT AVENUE

表記のご案内 ●5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●BC…BEE CARD ●tu…ターボ ●予・3800円…予価 ●T(F・3800円)…テープでFMのみ3800円 ●AC…アクション ●AD…アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

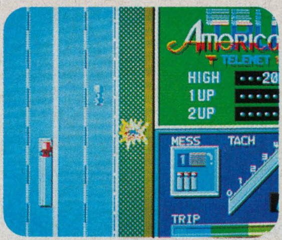


ウルティマII

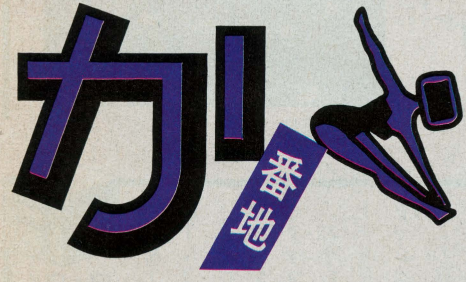


●スタークラフト
●PC-98
●5D(2枚組1万4800円)
▼RP=悪は再びよみがえった。ミナクスの作った悪の時代は勢力を増し続け、タイムドアを使って彼女を倒さないかぎり、地球に未来はない!

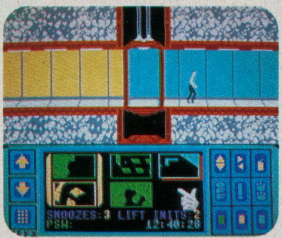
アメリカントラック



●日本テレネット
●PC-98、MSX、X1
●T(4500円)
5D(6800円)
▼AC=(近日予定)アメリカのフリーウエイを舞台に、大型トレーラーがつっ走る! NASAのトップシークレットを守りきれるか。

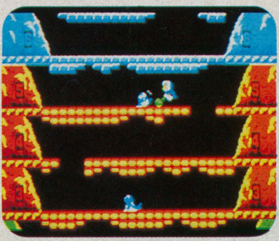


インポッシブルミッション



●コンプティーク
●PC-88mkIISR、X1-tu
●5D(6800円)
▼AC=キミは悪魔の天才エルビンの砦のトンネルと部屋を次々とつき進み、人間狩りロボットを避けて、コントロールセンターへ!
(写真はコモドール版)

アイスクライマー



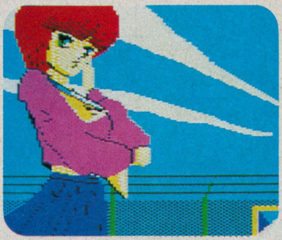
●ハドソンソフト ©任天堂
●X1(tu)
●T(4000円)
5D(6800円)
▼AC=発売が延期されていましてご迷惑をかけました。アイスブロックをジャンプして壊して頂上まで登ろう!

カレイジアス・ペルセウス



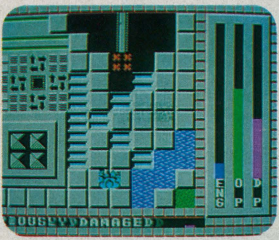
●コスモスコンピューター
●MSX(32K)
●T(4800円)
▼RT+RP=平和な島は妖魔ゴルゴンの侵略を受けてからというもの、ミドリゴケがはびこる魔の島と化してしまった。全能の神ゼウスの命でペルセウスは戦う。

ウイングマン



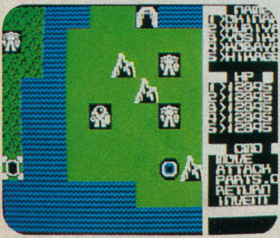
●エニックス
●MSX
●T(2本組4800円)
▼AD=キータクラとの熾烈な闘いで紛失してしまったドリムノート。キミはウイングマンこと広野健太になって、まずはドリムノートさがしだ。

OUTROYD(アウトロイド)



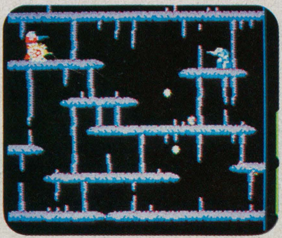
●マジカルズゥ
●MSX(32K)
●T(4800円)
▼RT+RP=第2の地球クォーンは、中央管制コンピュータの叛乱によって崩壊した。アーマードスーツXX85に身を包んだ最後の戦士ラモンは、1人立ち上がった。

カレイド・スコープ



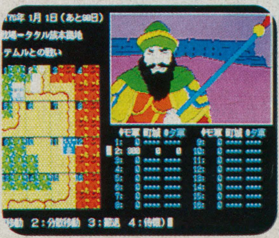
●ホット・ビイ
●PC-88(mkII/SR)、FM-7/77、X1(tu)
●T(2本組7800円)
3.5/5D(2枚組9800円)
▼RP=銀河運営連盟が設立されて数千年、ここには"市民ランク"が存在し、人々はそれを求めた。

ウォーロイド



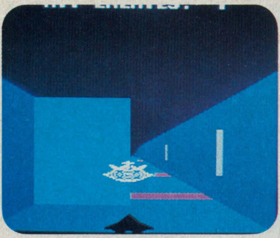
●アスキー
●MSX
●ROM(5800円)
▼AC=背景は16種類、2人で対戦できるバトルアクション。MSX版ではウォーロイドの色も変えられるけど、ヘタに選ぶとバックに溶けこんでしまうぞ!

蒼き狼と白き牝鹿



●光栄
●MZ-25
●3.5D(8800円)
▼S=たった5人の家族が20万の騎馬軍団と化した史実を今ここに再現。ユーラシア大陸にくり広げられる戦いの行方は? ジンギス汗の運命は!?

ZOOM909



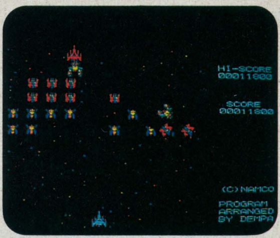
●ポニカ　©セガ
●MSX
●ROM（4900円）
▼AC＝（11月5日予定）さまざまな難関を切り抜けて敵機を撃破せよ。目指すは難攻不落の敵母船だ。無重力空間での死闘はなかなかの見もの。

コリドール



●光栄
●FM-16β（SD・FD・HD）
●5D（7800円）
▼AD＝王位を継がせるため、王は3人の息子に旅を命じた。もっとも冒険に満ちた旅をした者に王位を授けるという。キミはその1人だ（写真は80mkIISR版）。

ギャラガ



●電波新聞　©㈱ナムコ
●X1（C／tu）
●T（3800円）
5D（6000円）
▼AC＝（10月上旬予定）キャラの独得な動きが話題になった。懐かしいビデオゲームが、X1版にも登場。

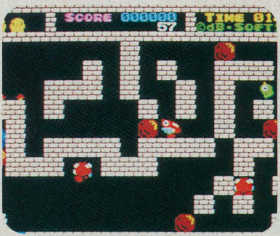
ゼノン



●電波新聞　©㈱ナムコ
●PC-80mkIISR／88mkIISR
●T（3800円）
5D（5800円）
▼AC＝コンピュータで制御された都市ゼノン。今、そのメイン・コンピュータが狂い始め、都市を救うための破壊命令が出た！



キングフラッピー



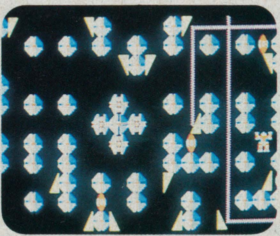
●デービーソフト
●PC-98U2
●3.5D（7800円）
▼思考型AC＝復活したゼビラス星。フラッピーは王様になったけど、もっと住みやすくするためにピンクのレンガを動かしてどんどん国を作るのでした。

ゼビウス



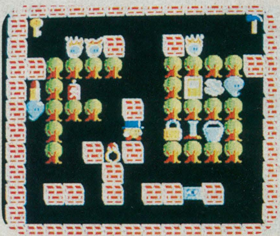
●電波新聞　©㈱ナムコ
●PC-80mkIISR
●T（未定）
5D（未定）
▼AC＝80SRだけの隠れキャラがあるのでは?という情報も入っているゼビウス（10月上旬の予定でしたが、発売が遅れました）。

ZION（ザイオン）



●クロスメディアソフト
●X1（tu）
●T（5800円）
5D（6800円）
▼AC＝奪われたザイオン1号機を取り戻して2号機、3号機と合体！　そのためには数々の敵を打ち破らなければ……。

クレージーランド



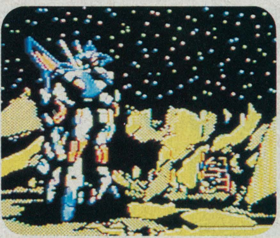
●パックスソフトニカ
●FM-7／77
●T
3.5／5D（未定）
▼思考型AC＝水たまりにはバケツ、クギにはハンマーとそれぞれ組み合わせを考えて（発売は延期または取りやめになりそうです）。

ゼビウス



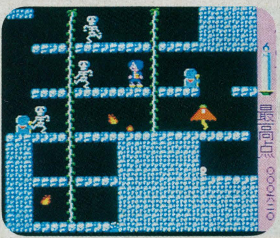
●エニックス　©㈱ナムコ
●PC-88（mkII）／88mkIISR／98（E／F／M）
●5D（6800円／2HD・7800円）
▼AC＝不朽の名作が98、88シリーズに登場。画面の美しさは言うに及ばず。

ザース



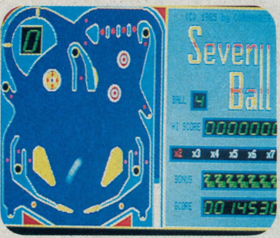
●エニックス
●MSX（32K）
●T（2本組4800円）
▼AD＝宇宙科学者ザースたちは、月にあるオリオン基地へと向かった。オリオンの秘密とは？　敵の策略と解明すべき難問の数々に挑戦！

ゲゲゲの鬼太郎



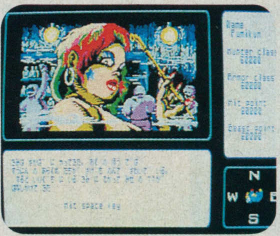
●バンダイ
●PC-88（mkII）、FM-7、X1（tu）
●T（4800円）
5D（P・5800円）
▼AC＝鬼太郎必殺のリモコン・ゲタ、毛バリを駆使して一刻も早く護符を見つけよう。

セブンボール



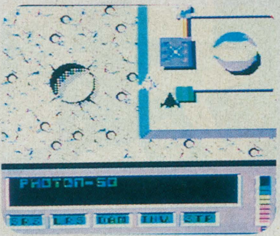
●システムハウス・コマンダー
●FM-7／77
●T（3800円）、3.5D（5800円）、5D（4800円）
▼AC＝運だけでなく、キミの腕で高得点を稼ごう。よりリアルなゲームを楽しむためのフリッパーボックス（別売2500円）も。

ザ・スクリーマー



●マジカルズゥ
●PC-88（mkII／SR）
●5D（3枚組7200円）
▼RP＝（10月上旬予定）遺伝子工学研究所BIASは、いまや危険な要塞。巨大な怪物と化していた。この怪物にかけられた賞金と名声を手にするのは!?

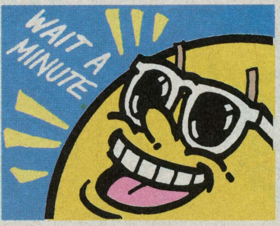
コスモエクスプローラー



●ソニー
●MSX（2）
●ROM（4900円）
▼AC＝コンストラクションとアドベンチャー的な要素を加えた3800画面の雄大な宇宙ドラマ。宇宙基地を作ったり、戦闘シーンに突入したりで迫力満点。

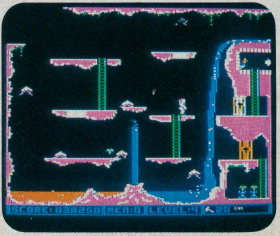


SILPHEED（シルフィード）



●ゲームアーツ
●PC-88mkIISR
●5D（6800円）
▼AC＝（11月上旬発売予定）カラー画面処理をした高速3Dシューティングゲーム。高速で動く超巨大巡洋艦にビックリ。

コナン



●コンプティーク
●PC-88（mkII／SR）、X1（C／tu）
●T（4800円）
5D（6800円）
▼AC＝画面は全部で7つ、キャラを剣で倒してダイヤモンドを集めて箱に入れよう！

タイム・エンパイア



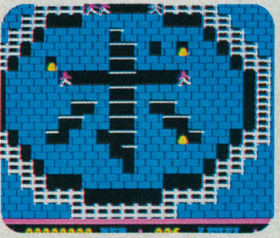
●光栄
●PC-88(mkII/SR)
●5D(7800円)
▼RP=タイムパトロール隊員のキミは、時間帝国の陰謀を打ち砕くために江戸時代にワープした。恐怖の時間コントロール装置〝ジェネシス〟を破壊せよ。

タイムトンネル



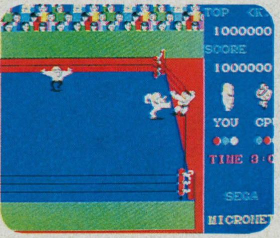
●パスカルII
●FM-7 ●T(4300円)
▼AD=地球連邦の植民地惑星に攻めこんだダナーク人。彼らを撃破するためにせっかく手に入れた秘密兵器も、今は宇宙のゴミとなってしまった。しかし、キミはなんとか地球連邦を守り抜け!

チャンピオンシップロードランナー



●ソフトプロ
●X1(tu)
●T(4800円)
5D(6800円)
▼AC=超難解の50面! ロードランナー150面完走者に贈る地獄の1本。金塊はとったけど番兵にはさまれたなんてことに!?

チャンピオンプロレス・スペシャル



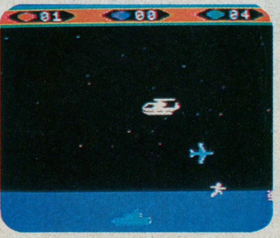
●マイクロネット
●PC-80mkII(SR)/88(mkII/SR)、FM-7、X1(tu)、MZ-20/22/25
●T(4800円)
5D(6800円)
▼AC=必殺技が白いマットのジャングルに炸裂!

中華風ピンボール



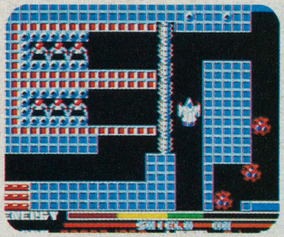
●データウエスト
●FM-7/77
●T(4500円)
3.5/5D(5500円)
▼N=何が中華風かといえば、画面はもちろん、ボールの動きもなんて(!?)。ピンボールを意識しないで楽しんでみては?

チョップリフター



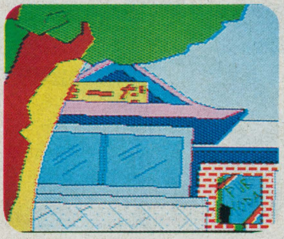
●ソニー
●MSX(2)
●ROM(4900円)
▼AC=実際にイラン米大使館で起こった事件をもとに作った、人質救出ゲーム。ジェットヘリ〝チョップリフター〟を操縦して敵をかわし、人質を基地へ移せ!

THEXDER(テグザー)



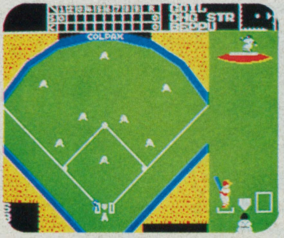
●ゲームアーツ
●PC-98
●5D(6800円)
▼AC=ファミコンへの移植も決まった、今一番人気のゲーム。広大なマップを丸暗記してるマニア数知れず! 隠れキャラクター捜しも忘れずに。

デゼニワールド



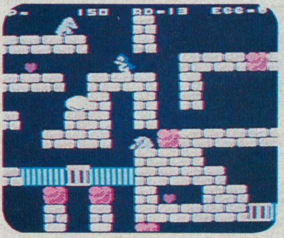
●ハドソンソフト
●PC-88(mkII/SR)
●T(4800円)
5D(6800円)
▼AD=名古屋デゼニワールド建設にまつわるコンピュータパニック。このピンチを切り抜けるため現れたのが〝デゼニマン〟だ!

データベースボール



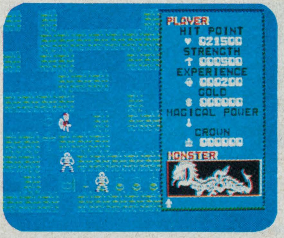
●日本コロムビア
●PC-88(mkII/SR)、MSX(32K)
●T(3200円)
5D(5800円)
▼S=監督になったつもりでプレイボール! プロ野球選手をパロったマジメなシミュレーション。

どきどきペンギンランド



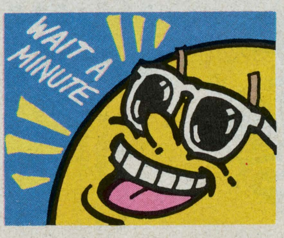
●ポニーカ ©セガ
●MSX
●ROM(4900円)
▼AC=(11月5日予定)セガのゲームがMSXに。大きな卵を大好きなフェアリーちゃんにプレゼントして! でも、恋のライバルの邪魔も手強いぞ。

ドラゴンスレイヤー



●スクウェア ©日本ファルコム
●MSX(32K)
●ROM(5200円)
▼RT+RP=待望のロールプレイのROM版が登場。多種多様な敵キャラと、成長過程をじっくり楽しめる展開は、キミをすぐさま別世界へ!

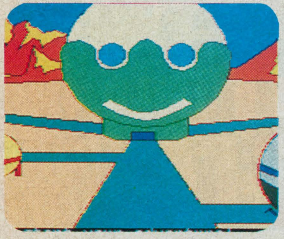
ドルアーガの塔



●電波新聞 ©㈱ナムコ
●MZ-15
●QD(4800円)
▼RT+RP=(10月上旬予定)ビデオゲームやファミコンで人気爆発の1本がMZ-15に登場。ユーザーならずとも興味津々の1本だ。さてキミは何面まで行けるかな?

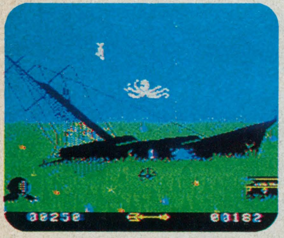


ニュー アダム アンド イブ



●ソニー
●MSX2 ●3.5D(6000円)
▼AD=(10月21日予定)MSX2の高解像度グラフィック機能を存分に楽しもう。画面数は140、かんたんな英文テキストタイプ。放射能に汚染された地球で、アダムとイブは生活を始めなければ!

人魚伝説(ファソム)



●東芝EMI
●MSX
●ROM(4800円)
▼RT+RP=悪漢タイタンは、海の神ネプチューンの娘、人魚ネプチナを海底の沈没船に閉じこめてしまった。キミはネプチューンの命でネプチナを救い出さなくては。

信長の野望



●光栄
●MZ-25
●3.5D(7800円)
▼S=100年間にわたって続いた戦国の世に、ようやく統一の兆しが現れはじめた。キミは織田信長になり、17カ国を統一しよう(写真は80mkIISR版)



HYDLIDE



●T&Eソフト
●PC-98F/U
●3.5/5D(6800円)
▼RT+RP=(10月中旬予定)美しい妖精の住む王国〝フェアリーランド〟での物語。ある日、宮殿の宝石が持ち去られて王国は退廃してしまった。



フリッキー



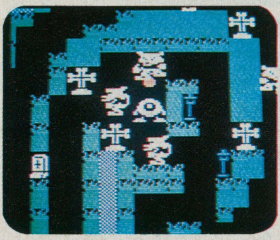
●マイクロネット
●PC-80mkII（SR）／88（mkII／SR）、FM-7、X1（tu）、MZ-20／22／25、MSX
●T（4800円）、5D（6800円）、ROM（4400円）
▼AC＝ヒヨコを敵から守りながら連れ戻そう！

ハイパースポーツ3



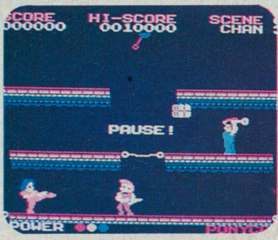
●コナミ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝種目は自転車競技、三段跳び、カーリング（氷上へ滑らせた石の進路を2人のプレイヤーがホウキで掃いてターゲットに入れる）、棒高跳びの4つ。

妖怪探偵ちまちま



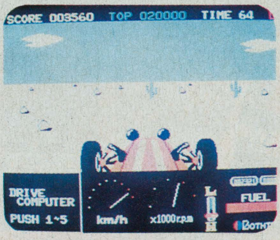
●ボーステック
●PC-60mkII（SR）
●T（2本組4800円）
▼AC＝（10月中旬以降）草木も眠るうしみつどき、妖怪たちが動き出した！　さらわれたさゆりちゃんを助けるため、ちまちまは1人たち向かう。

プロテクター



●ポニカ
●MSX（8K）
●ROM（4800円）
▼AC＝（11月5日予定）ジャッキー・チェンのカンフー・アクション第3弾。次々に襲いかかる麻薬シンジケートの殺し屋たちに素手でたちむかえ！

爆走バギー一発野郎



●ボーステック
●X1（C／tu）
●T（4200円）、5D（6200円）
▼AC＝オフロードの迫力が胸にズン！とくるぞ。動き出したら止まらない、カーキチのためのリアルな1本。



ボコスカウォーズ



●アスキー
●PC-98U、FM-77／L
●T（F・3800円）3.5D（6800円／P・7800円）
▼RT＋RP＝スレン王は、10人の騎士と14人の兵卒をつれてバサム城を目指して出発！

パズルパニック



●システムソフト
●PC-88（mkII／SR）
●5D（6800円）
▼思考型AC＝ベニー君を敵から守りながらパズル面をクリアしよう。器用さはもちろん、判断力、推理力、想像力、発想力が要求される米国からの移植ソフト。

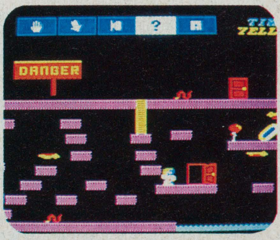
らぷてっく



●デービーソフト
●PC-88（mkII／SR）
●5D（6800円）
▼思考型AC＝ウサギとカエルをたして2で割ったようなコミカルなキャラ、らぷてっくが主人公。登場キャラのユニークさ、らぷてっくの放物線運動が新しい！



ハッピーフレット



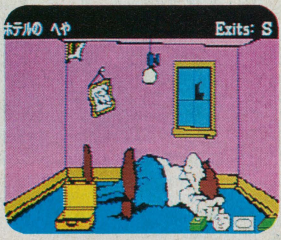
●マイクロキャビン
●X1（C／D／tu）、MSX（32K）
●T（3800円）5D（6800円）
▼思考型AC＝発売以来、ゲーム終了者はまだ数えるほどとか。超難解ゲーム好きのキミに！

リザード



●マイクロキャビン　©クリスタルソフト
●MSX（32K）、FM-7／77
●T（4800円）
▼RP＝伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて、何層にも重なる広大な迷宮に、たった1人の若者が立ち向かった。

マスカレイド



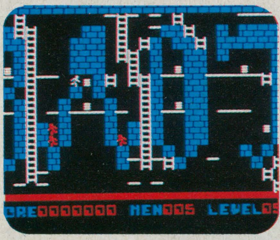
●スタークラフト
●PC-88（mkII／SR）／98（E／F／M／U）、FM-7／77
●3.5／5D（2枚組9800円）
▼AD＝（10月10日予定）奇想天外な発想から意外な結末へと、アメリカ風ナンセンス・ギャグで一杯！　アップルそっくりに移植。

バルーンファイト



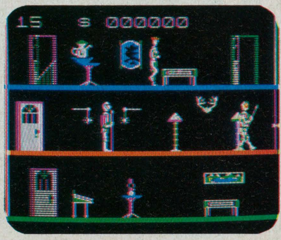
●ハドソンソフト　©任天堂
●PC-88（mkII）、X1（tu）
●T（4000円）5D（6800円）
▼AC＝フワフワ風船の扱いに慣れてしまえば、高等テクもキミのもの。2人でバトルも楽しいぞ。かわいいキャラにも人気集中！

ロードランナーII



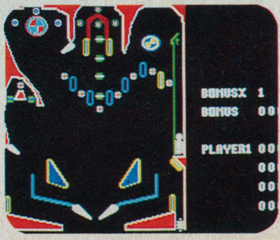
●ソニー
●MSX（2）
●ROM（5800円）
▼AC＝（10月21日予定）"上級者への道"と副題にあるとおり、基本的な28面、上級テクがマスターできる17面、超難度を誇る5面を加えた50面。

メーベルズマンション



●コンプティーク
●PC-88（mkII／SR）、X1（tu）
●T（4800円）5D（6800円）
▼RT＋AD＝莫大な遺産を残して亡くなったメーベル叔母さん。甥のキミは相続人試験を受ける！

ピンボール・コンストラクションセット



●コンプティーク
●PC-66SR／88（mkII／SR）／98M
●3.5D（7400円）、5D（6800円／2HD・7800円）
▼AC＝アップルで注目された、コンスト・セットがキミのマシンで。作る楽しみ満喫！

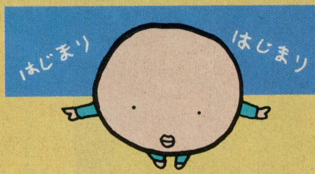
読者プレゼント

Beep MAGAZINE FOR GAME KIDS

今月もすてきなプレゼントがいっぱい！

応募要項

♡このプレゼントページの応募は148ページとじこみハガキの「愛読者カード」を使ってください。
♡ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
♡希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずに！（ゲームソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
♡締切　昭和60年11月7日必着
♡発表　本誌1月号(12月7日発売) 誌上



①トラックボールCAT——10名



対応機種：MSX　14,800円、PC-8001 mkII/SR、PC-8801/mkII/SR　24,800円、PC-9801/E/F1/F2　24,800円、PC-9801 F3/m2/m3　14,800円、X1シリーズ　24,800円各2点（ハル研究所提供）〈P 118参照〉
●パソコンへの入力がアナログ感覚で誰にでもかんたんにできちゃうトラックボールだ。

②エポックゲームポケコン——3名



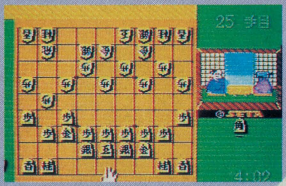
（エポック社提供）12,800円
●カセットをさし込めば内蔵の「倉庫番」以外にもゲームが楽しめる（カセット別売）。

③ルート16ターボ——3名



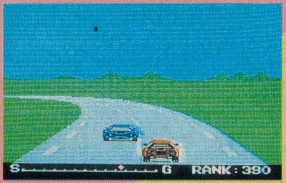
対応機種：ファミリーコンピュータ（サン電子提供）4,900円〈P 20参照〉
●頭を使うカーチェイス・アクション。カンハルー軍団をやっつけよう。

④内藤九段将棋秘伝——3名



対応機種：ファミリーコンピュータ（セタ提供）4,500円〈P 56参照〉
●平手でも、駒落ちでも楽しめる本格的将棋ゲームだ。制限時間もつけられる。

⑤ハイパーラリー——3名



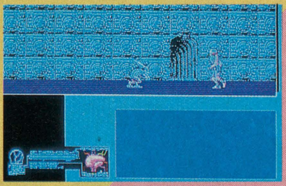
対応機種：MSX（コナミ提供）4,800円〈P 24参照〉
●コースは10。カナダ東部をスタートして、アメリカ、オーストラリア、エジプト、アルプスなどラリーの旅へ。

⑥ロックンボルト——2名



対応機種：MSX（ポニカ提供）ROM 4,800円〈P 168参照〉
●思考型アクション。動く鉄骨をつなげよう。

⑦レリクス——5名



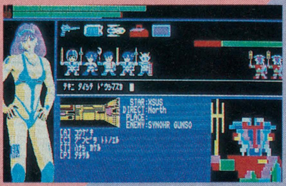
対応機種：PC-9801シリーズ（3.5D, 5"2DD,5"2HD）（ボーステック提供）7,200円〈P121参照〉
●不気味なキャラクターがリアルに動く、シンクロマインド・アクションゲーム。

⑧パチンコ・コンストラクション——1名



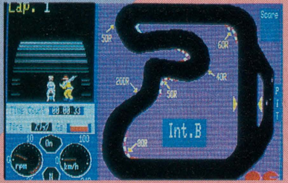
対応機種：PC-98E/F/M（ポニカ提供）5D・5,800円〈P160〜161参照〉
●ゲームを作る楽しさを十分満喫できるぞ！特製ゲームも5本入ってる。

⑨コズミックソルジャー——5名



対応機種：PC-8801/mkII/SR(5D)7,800円 3名、PC-98(5D・2DD)7,800円1名、(5D・2HD)7,800円1名（KGD提供）〈P158〜159参照〉
●美人アンドロイドといっしょに自由を求めて戦おう！

⑩バリバリ伝説——1名



対応機種：FM-7（T）1本（ポニカ提供）3,500円〈P 38参照〉
●これはもうアクションというよりシミュレータの世界。2輪ファンもタジタジのものすごさ！

⑪巨神ゴーグ——3名



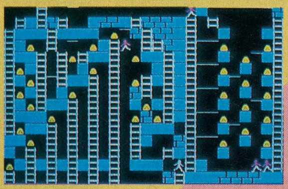
対応機種：FM-7/NE7/77（アスキー提供）T・3,800円〈P152〜153参照〉
●テレビ・アニメで人気の"ゴーグ"がウォー・シミュレーションで大活躍。

⑫ホール イン ワン——5名



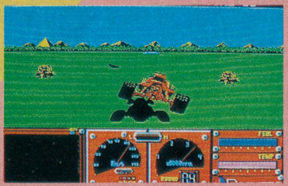
対応機種：X1（5D）3本、PC-8801/mkII/SR（5D）2本（ハル研究所提供）5,800円〈P156〜157参照〉
●東西南北の4コース72ホールをキミの足で回ろう。

⑬チャンピオンシップ・ロードランナー——5名



対応機種：FM-7/NEW7/77（T）4,800円2名、(3.5D)6,800円1名、(5D) 5800円2名、（ソフトプロ提供）〈P64参照〉
●FMユーザーなら一度は試してみたい超難解ゲーム。親切コマンドも充実！

⑭爆走バギー一発野郎——4名



対応機種：X1（T）4,200円、（D）6200円（ボーステック提供）〈P23参照〉
●パソコンで初めてのバギーゲーム。3Dグラフィックスが鮮やかな本格バギー。

⑮ロットロットメンバーズ証ステッカー——30名



（アイレム提供）〈P 90参照〉
●キラキラ輝くロットロットステッカーをBEEP読者にプレゼント（準メンバー）。

⑯チャンピオンシップ・ロードランナーTシャツ——5名



サイズ：M3枚、L2枚（システムソフト提供）〈P 64参照〉
●ロードランナーファンじゃなくてもOKだぞ！

⑰ドルアーガの塔のすべてがわかる本——10名



（アスキー出版局提供）300円
●ドルアーガの塔の秘密がすべてわかっちゃうたよりになる一冊だ。



そう　じゅう　かん

操縦桿でやっつけろ

コクピット型ハンディスティック

今、主流のパソコンスティックをファミコンに。

ゲームに負けるな!
新兵器コントロールマシン。
ファミキンで突破!!

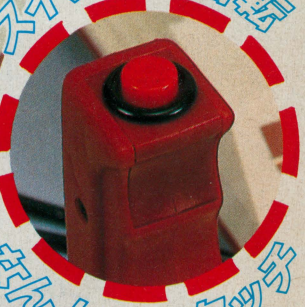
発売中

タイプI型 ¥3,980
〔セレクト、スタートスイッチ付〕

タイプII型 ¥3,800
〔2人目用のジョイスティックです。タイプIのソケットに差し込んでご使用下さい。写真参照〕

★お求めは、お近くのデパート、玩具店、スーパー、有名マイコンショップで!!





ファミリーキングは 斜め方向へスムーズに、そして手を放すとすみやかにセンターに戻り操作性はきわめて抜群です。またハードな操作に耐えられるよう丈夫な構造になっています。さらにファミリーキングはゲームのフィーリングにあわせてエンジョイできるようにスイッチ部を回転させたり、トップスイッチとベーススイッチを切り換えたりしてグッドポジションを得られるよう新しい機構をふんだんに取り入れてあります。思う存分に楽しんで下さい。

タイプII(2人目用)も接続は、簡単! ダブルスもまた楽しいョ!

タイプI型にタイプII型(2人目用)のコネクター差し込み口がついてます。



ファミリー コンピュータ™ 専用コントローラー

FAMILY KING™
ファミリーキング

対応しないソフト 《任天堂》ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀《ハドソン》ナッツ&ミルク、ロードライナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ《コナミ》けっきょく南極大冒険。(初期製品のみ)

●任天堂(株)の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

macro technica スピタル産業株式会社 (〒)101東京都千代田区外神田1-16-1 ☎(03)251-2918(代)
入手困難の場合は当社までご連絡下さい。

※本ジョイスティックは当社のオリジナル構造で実用新案済みです。無断での製造・販売にはご注意下さい。

○製品向上のため予告なく仕様を変更することがあります。ご了承下さい。

「プーヤン」はコナミの商標です。

ハドソンの 任天堂 ファミリー コンピュータ™・シリーズ

プーヤン™

© Konami 1985

POOYAN

㊙かくれキャラ情報



プーヤンには、うらワザ、かくれキャラがいっぱい。たとえば3面から先の奇数面で、ボスオオカミが落とすイチゴを8個以上射つとリンゴのかくれキャラがでてくる。ほかにもたくさんあるから、自分でさがしてみよう!!



藤子不二雄ワイド「忍者ハットリくん」(火曜19:00～、テレビ朝日系全国14局ネット)の番組を提供しています。プーヤンの楽しいCMを見てね!!

好評発売中!
希望小売価格 4,900円

うらワザ、かくれキャラいっぱいの

コミカルアクションゲーム登場!!

●お求めは、お近くの玩具店か有名百貨店玩具売り場で

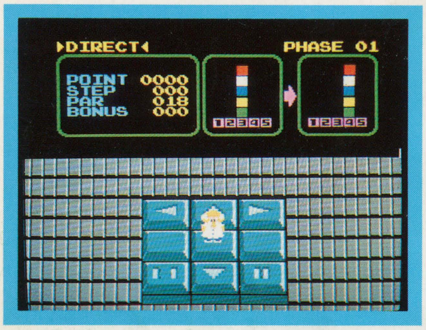
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

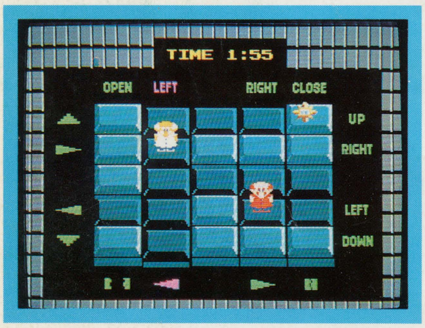
本社・ハドソン札幌　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201　☎011-821-1538　営業所／仙台・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

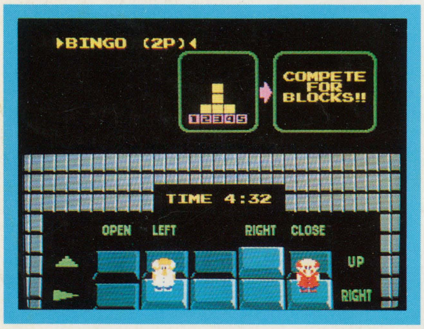
FAMILY COMPUTER™ ROBOT

ワタシは **ファミリー コンピュータ™ロボット** です。
ワタシの目が画面からの光信号をセンサでキャッチします。テレビ画面とワタシを同時に操作して楽しむ新しいゲームシステムです。

BLOCK





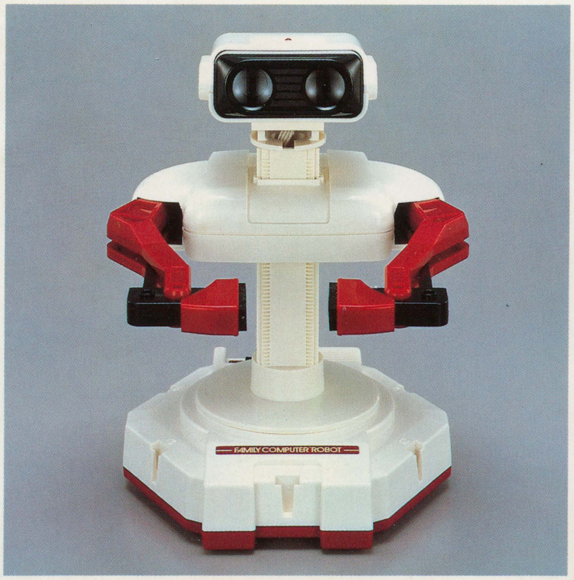


ブロック セット

希望小売価格 **4,800円**

セット内容

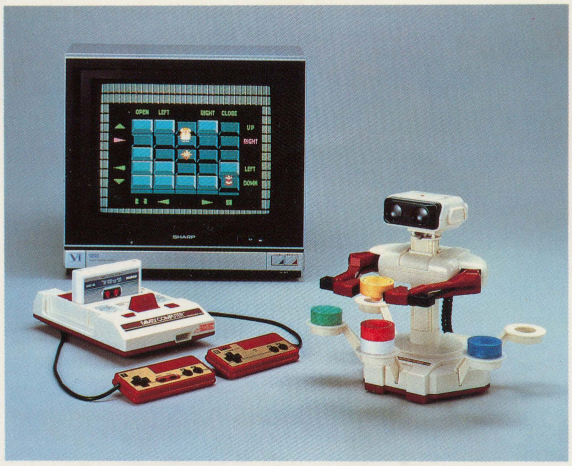
ブロック(5色)	5コ
ブロックトレイ	5コ
ブロックハンド	2コ
カセット	1コ



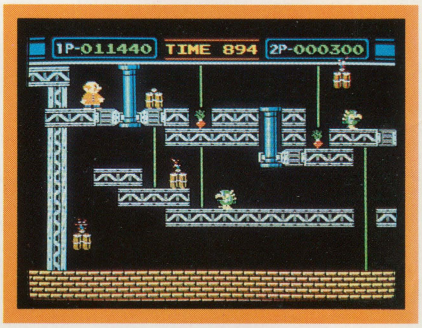
ロボット 単体

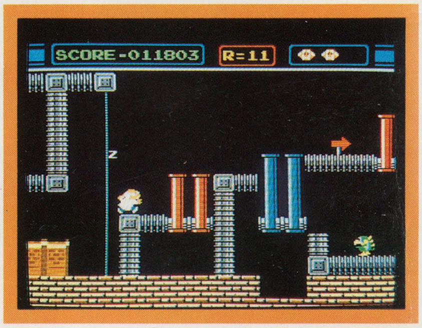
希望小売価格 **9,800円**

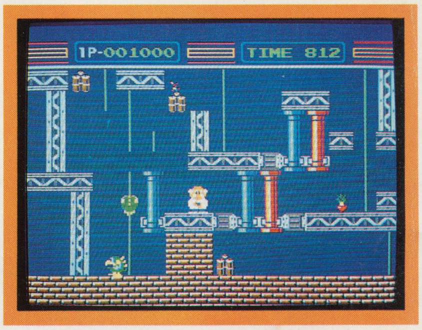
●ロボット本体には単3電池4本(別売)が必要です。
●電池寿命は連続約12時間です。



Gyro







ジャイロ® セット

希望小売価格 **5,800円**

セット内容

コマ	2コ
コマホルダー	1コ
コマトレイ	1コ
コマハンド	2コ
コマスピナー	1コ
カセット	1コ

任天堂株式会社

〒605 京都市東山区福稲上高松町60
TEL.(075)541－6113

東京・大阪・名古屋・札幌・岡山

Beep 1985 11号
ビープ 11月号 昭和60年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻11号通巻11号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・田鎖洋治郎
発行(株)日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
定価360円



これはもう、本将棋。

- ●プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
- ●すべての対戦条件に、時間制限のアリ・ナシが選べます。
- ●遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。

〈標準小売価格〉 ¥4,500

●全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。



株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9
(アルュメビル)

ファミリー コンピュータ™用カセット
01 本将棋
内藤九段将棋秘伝

※ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

雑誌 17659－11 ISSN 0910-7681 Printed in Japan